PC MANIA®

БРОЙ 8 (15), АВГУСТ '99

68 страници
3.90 / 3 900 лв. с диск
1.50 / 1 500 лв. без диск

ИГРИ Might & Magic 7, Heavy Gear II, Dungeon Keeper II, Unreal: Return to Na Pali, Breakneck, Kingpin: Life of Crime, Total Annihilation: Kingdoms, Curse You! Red Baron, Savage Arena, Guardian of Darkness, Blackmoon Chronicles

ИНТЕРНЕТ Геймърските сайтове в internet, Безплатни www-страници

ХАРДУЕР AMD Athlon – новият процесор

ACTIVISION

Acclaim

ELECTRONIC ARTS

LUCAS Arts

GT interactive Software

id software

INTERACTIVE MAGIC

THQ INC.

INFOGRAMES

empire

Ubi Soft ENTERTAINMENT

MICROPROSE

Културо е да имаш оригинални игри !

Abe's Exodus	36 $
Abe's Oddysee	14 $
Air Warrior 2	14 $
Alpha Centauri	40 $
Anno 1602	34 $
Apache Havock	30 $
Ark of time	10 $
Battle Chess	10 $
Beat The House	10 $
Beavis & Butthead	36 $
Black Hawk	10 $
Blaze and Blade	42 $
Breack Neck	42 $
Capitalism Plus	18 $
Carmageddon	14 $
Castles 2	10 $
Civil War	17 $
Civilization: Call to Power	call
Combat Chess	18 $
Dark Vengeance	36 $
Delta Force	call
Death Rally	14 $
Dune 2000	40 $
Eastern Front	18 $
European Air War	35 $
F/A-18 Korea	18 $
F22 v.5	14 $
Falcon 4.0	35 $
Fatal Racing	10 $
FIFA 99	40 $
Fighter Pilot	40 $
Fighter Duel	15 $
Final Doom	14 $
Flying Corps (GT)	14 $
Flying Corps Gold	25 $
Grand Touring	30 $
Great Battles Of Alexander	14 $
Great Battles Of Caesar	14 $
Great Battles Of Hannibal	14 $
Grim Fandango	call
Heavy Gear	13 $
Heavy Gear II	46 $
Heretic I	14 $
Heroes 3	42 $
Hexplore	32 $
iM1A2 Abrams	14 $
Klingon Honor Guard	35 $
Lands of Lore III	40 $
Mortal Kombat 4	36 $
Mortal Kombat 3	14 $
Myth 2	36 $
Need for Speed 3 – Hot Pursuit	call
Normality	10 $
Operational Art Of War	25 $
Populous – The Beginning	call
Powerslide	36 $
Pro Pinball: Big Race	30 $
Pro Pinball: Time Shock	25 $
Puzzle Bubble	14 $
Quake I	14 $
Quake II	33 $
Re Loaded	10 $
Rent a Hero	42 $
Road Rush Classic	call
S.P.Q.R	14 $
Seven Kingdoms	14 $
Silver	37 $
Slipstream 5000	10 $
Solitaire For Windows	10 $
Star Trek 25th Anniversary	10 $
Star Trek Judgment Rites	10 $
Sim City 3000	40 $
SiN: Wages of SiN	23 $
Star Wars: Archives	37 $
Star Wars: X–Wing Alliance	call
Star Wars: Behind the Magic	27 $
Star Wars Supremacy	19 $
SWOS 98	36 $
Tempest 2000	10 $
Test Drive 5	40 $
Thunder Brigade	38 $
Tides of War	36 $
Turok 2	39 $
Turok 1	13 $
Ultimate Doom	14 $
Unreal	36 $
Vangers	14 $
X-Files: The Game	call
X-Wing vs TIE Fighter & Ballance of Power Double Pack	36 $
War of the Worlds	36 $
Wetrix	25 $
World War II Fighters	40 $
Z+	14 $

Търсете в магазините:

София	· PC Mania, площад "Славейков" № 9, ул Цар Шишман 31
	· Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134
Варна	· Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31
Пловдив	· Зала 4К, ул. "Костаки Пеев" №5
	· Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4
Бургас	· Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113
Русе	· Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален представител за България

HALEX

PC MANIA 8'99

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пенко Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Художник на корицата

Борис Валейо

Интернет сайт

Веселин Велев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: klienti@usa.net
тел: (02) 87-47-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 87 47 19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg (от 15.8.)
pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04

ТЕМА НА БРОЯ

Геймърските сайтове в Internet 52

ИГРИ

Might and Magic VII: For Blood and Honor 06
Heavy Gear 2 10
Breackneck 12
Kingpin: Life of Crime 16
Total Annihilation: Kingdoms 20
Tarzan 22
Dungeon Keeper 2 24
Curse You! Red Baron 28
Unreal: Return to Na Pali 30
TOCA 2 38
Savage Arena 40
Guardian of Darkness 42
Fighting Steel 44
Blackmoon Chronicles 46
Peacemaker 48

РЕТРО

The Dig 37

ХАРДУЕР

AMD Athlon 62
PC Mania hardware news 62

ИНТЕРНЕТ

Безплатните www-страници 58
PC Mania в Internet 56

СОФТУЕР

Tracking – новият начин за правене на музика 64

ПИСМА

pc-mania@iname.com 50

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 60

PC MANIA REPORT

Новини около Tomb Raider

Филмът "Tomb Raider" се намира в последен стадий на разработка (за съжаление, главната роля все още не е известна), а през ноември, когато той ще излезе по кината, сигурно вече ще играем и четвъртата част от знаменитата поредица – Tomb Raider: Last Revelation. Все още не са известни никакви подробности за Tomb Raider 4, но още отсега е ясно, че играта за пореден път ще бъде издадена първо за Playstation и чак след това за PC (каква несправедливост!).

На притежателите на Tomb Raider II сигурно ще им е интересно да научат, че доскоро продаваният на пълна цена допълнителен диск Tomb Raider II Gold, който съдържа 4 нови нива, сега може да бъде изтеглен напълно безплатно по Internet (например от страниците на Gamespot и Gamespot UK). Разбира се, не е зле да имате бърза Internet-връзка, защото файлът е голям 17 MB. Новите нива ще продължат приключенията на Лара в търсене на легендарния кинжал на Ксиан, в който се съдържа мощта на дракона. Въоръжени монаси и психясали сектанти плетат мрачни интриги зад гърба на Лара, докато тя пътува из най-екзотичните кътчета на света. Включено е дори бонус ниво, което ще отведе сексапилната госпожица Крофт в Лас Вегас!

А сега нещо любопитно: Лондонският върховен съд нареди да бъдат поставени лепенки върху името Tomb Raider, което се мъдри на августовския брой на английския Playboy, излязъл в тираж 20 хиляди броя. Тази мярка е наложена след иск на производителите на играта – Core Design. Поводът е един от най-популярните фото-модели, които рекламираха играта и представяха Лара от плът и кръв – Нел Макандрю, която цъфнала гола-голеничка на страниците на легендарното мъжко списание. Джордж Хамър, адвокат на Core, казал на съдията от Върховния съд Джъдж Хъмфри Лойд, че "кристално чистият имидж" на Лара ще бъде "опетнен за вечни времена." :-)

Volition в крак с модната тенденция се захващат с RPG-та

THQ съобщиха, че са сключили договор с Volition, известни с направата на Descent: Freespace, за създаването на ролева игра, наречена Summoner.

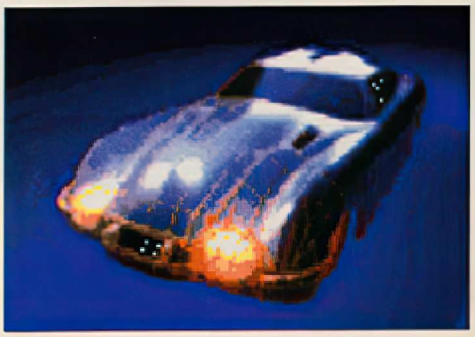
Summoner ще се появи в началото на 2000 година и ще включва напълно триизмерна игрална среда и интересна фабула. Геймърите ще влязат в ролята на млад фермер на име Джоузеф, който е наследил мощта да призова разни създания с помощта на различни вълшебни пръстени.

Когато Джоузеф прилага уменията си, той ще може да вика на помощ демони, дракони и други фентъзи създания, които ще му помагат при неговите приключения. Всъщност нашият герой е принуден да се обърне към отдавна забравената семейна дарба, когато императорът на Ореиа изпраща армии да завладеят родните му земи. Научавайки за уменията на Джоузеф, императорът изпраща подчинените си при него, за да го неутрализират, преди младият герой да е научил каква могъща сила притежава. Бягайки от хората на императора, той продължава търсенето на магическите пръстени в империята Икемос, острова-манастир на Йона, гората-лабиринт на Лиангшан и много други места. Summoner ще включва и възможността за създаване на групички от герои, но за съжаление само в multiplayer.

Според създателите на Summoner, играта няма да е ориентирана към hard-core RPG-маниаците, а поскоро към по-широк кръг от геймъри, което, разбира се, няма да в ущърб на традиционните елементи на ролевата игра.

Очаквайте продължението на GTA

Rockstar Games, сравнително новото подразделение на Take-Two Interactive, оповестиха продължението на най-бруталната гангстерска авто игра – Grand Theft Auto 2. Наскоро бе отворена и уеб-страница в Internet на адрес www.gta2.com, която безспорно може да спечели приза за най-неясен и непрегледен сайт. Който успее да се пребори с мистериите на дизайна на страницата и разгадае какво се крие зад менюотата present и future ще бъде възнаграден с щедра информация за играта, филмчета и картинки, както и доволно количество линкове. Допълнително притежателите на Grand Theft Auto: London 1969 ще могат да изтеглят напълно безплатно от страницата новия mission pack, наречен London 1961.



Действието в GTA 2 се развива в недалечното бъдеще, в мрачен град, където властват парите и беззаконието. Това "уютно" местенце е приютило почти всички възможни национални и всяка от обособените по квартали групировки се стреми към контрола на няка-

къв определен отрасъл.

В града ще щапукат руски и японски емигранти, деградирали американски селяни от Юга, религиозни екстремисти, лунатици и генетично модифицирани изроди, като всеки от тях ще иска най-тлъстото парче от пая – контрола над целия град. Всяка групировка има свои виждания за нещата, свои стремежи и "любими" врагове, като на чело почти винаги се мъдри съответният лидер-психопат, готов на всичко, за да постигне целите си. Над всички организации обаче се издига зловещата корпорация Zaibatsu, която контролира трафика на дрога за целия град. Новият наркотик, който те пласират – Zoom Zoom причинява масови безредици и поставя хората под контрола на безскрупулния синдикат, което съсредоточава още по-голяма власт в ръцете на Zaibatsu.

Полицията в GTA 2 ще бъде навсякъде. Претоварени от работа и задължения, ченгетата в града са озверели и не щадят сили и средства да заловят всякакви моторизирани отрепки. Тактиката им е: първо стреляй, а след това задавай въпроси! Органите на реда се движат в специални конвои и ще опитват всевъзможни тактики, за да ви сгащят, но ако не успеят, няма да се посвеняг да извикат на помощ агенти на ЦРУ, екипи SWAT и дори, ако е крайно наложително – военна интервенция. Те ще направят всичко, за да изгонят от улиците и чуждите коли агресивни психари като вас, които се правят на "Лудия Макс".

За музиката на играта Rockstar са влезли в преговори с Moving Shadow Records за включването на музикални парчета от лейбъла на известната компания. За радост на всички фенове на електронната музика ще спомена, че Moving Shadow са едни от най-популярните дръм енд бейс издатели, което ще гарантира, че музикалното оформление на GTA 2 ще е просто грандиозно.

GTA2 се очаква за PC и Sony PlayStation около 22 октомври.

Сид Майер сменя фронтовете с Antietam

Firaxis Games оповестиха новата част от серията Sid Meier's Great Battles, която продължава битките от Американската гражданска война със Sid Meier's Antietam, очакваща се в близките месеци.

Antietam пресъздава друга изключително интересна битка, като играта ще е изградена върху подобрена версия на енджина на Gettysburg и ще включва нови видове войски, подобрен терен и множество сценарии.

Джеф Бригс, президент на Firaxis Games направи изявление, че фирмата ще продължи с разработката на увлекателни военни стратегии и Sid Meier's Antietam! е само началото на една нова серия, която ще визира най-известните конфликти в историята.

Най-интересното е, че Antietam, а най-вероятно и другите игри от серията Great Battles ще бъдат разпространявани от Firaxis Games и ще могат да бъдат закупени само чрез уеб-сайта на фирмата. Досега Origin и Electronic Arts публикуваха Sid Meier's Gettysburg! и Alpha Centauri, но явно в отношенията с разпространителите е настъпил разрив.

Добрите идеи живеят дълго или MDK 2

Bioware показаха наскоро първите картинки от продължението на дългоочакваната екшън-игра MDK за PC и Dreamcast. Чрез тях разбрахме, че в MDK 2 ще можете да контролирате освен героя от предишната част Кърт Хектик, също така и неговите помощници – д-р Хоукинс и кучето Макс.

Продължението на MDK се разработва успоредно за новата конзола Dreamcast и за PC, но въпреки всичко двете версии на играта ще имат свои уникални характеристики. Така например в PC-версията геймърите ще могат да записват играта си по всяко време, докато притежателите на Dreamcast ще могат да ползват функцията save само на определени участъци. За мое гигантско разочарование, версията за Dreamcast ще включва допълнителни спец-ефекти, които не били по силиците на клетото PC.

MDK2 ще включва 9 нива – с уникални местности за всеки герой и повече от 20 противници. Очаквайте я в края на лятото.

Alone In The Dark се завръща

Едва ли много от новоизлюпените геймъри съзнават, че прототипът на жанра екшън-приключение се нарича Alone In The Dark, а не Tomb Raider. Както и да е, едно от най-легендарните заглавия в историята на компютърните игри – Alone In The Dark се завръща триумфално на сцената с четвърта част. Infogrames показаха още на E3 видео-откъс с изключително ранна версия на новата част от приключенската-хорър поредица. За съжаление, видеоматериалът няма да стане обществено достояние, тъй като играта е все още в много ранен стадий на разработка. За сметка на това на зажаднелите за сензации лешояди от геймърската преса бяха подхвърлени няколко картинки от AITD 4, които обещават смразяващо костите преживяване.

Разработвана от DarkWorks (предполагам, че това е нелегалната опозиция на DreamWorks) Alone in the Dark 4 ще се стреми да улови зловещата атмосфера на предшествениците си и мотиви от Ейч Пи Лъвкрафт.

Alone In The Dark 4 ще излезе през 2000 година и се очаква едновременно за PC, Dreamcast, и PlayStation2.

Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR

Шапка му свалям на Jon Van Caneghem – създателя на компанията New World Computing и на сагата Might and Magic / Heroes of Might and Magic. Той съумя така да преплете действието и сюжета на двете напълно различни по тип игри, че се получи нещо като многосериен първокласен холивудски филм – и то с играчите в главната роля! Сигурно си спомняте как в MM6 разрешихте поне временно проблемите в Enroth, но се наложи да освободите Archibald Ironfist (който в края на HMM2 бе преобразен в каменна статуя от брат си Roland). Последва HMM3, където действието се прехвърли в Erathia – родната страна на Queen Catherine и където главният противник бе убитият и превърнат в lich стар крал Nikolay Gryphonheart. И ето, сега вече, докато очакваме да излезе допълнителния expansion pack за HMM3, можем отново да се превъплътим в четворката герои и да разплетем поредния пъзъл, този път неразривно свързан със съдбата на Erathia. А ако някой случайно е забравил – все още нищо не е известно за съдбата на King Roland, а Enroth се управлява от Регент и невръстния десетгодишен принц Nikolay. (И тук едно отклонение – миналата година феновете на MM6 бяха изкопали някаква малка фактологична грешка в story-то на играта и всъщност се оказа, че принцът би следвало да е с една година по-възрастен! Това вече бе достатъчно основание на форума на 3DO в продължение на няколко дена оживено да се обсъжда въпроса дали Nikolay е действително законороден престонаследник и кой всъщност е истинският му баща!)

След като приключихме с

пикантните факти от живота на Queen Catherine

вече можем да преминем и към самата Might and Magic VII. След края на войната хората и елфите – вековни врагове и по силата на обстоятелствата временни съюзници се договориха и избраха "арбитър", с чиято помощ да решават проблемите помежду си и с надеждата за достатъчно дълъг мир. Седалището на арбитъра бе в Harmondale – малка област с бурно минало, намираща се точно в центъра на Erathia. Бурното минало и многобройните битки, водени на територията на областта се бяха

графика	звук	оценка
71	86	89

ролева игра

производител

New World Computing / 3DO
www.3DO.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM,
препоръчително 3D-ускорител

отразили и на управителите на Harmondale – просто никой от тях не бе останал на мястото си достатъчно дълго, за да остави някаква по-забележима следа в историята... и както вече навярно сте се досетили, шефското място и в момента е вакантно! Въобще замъкът Harmondale прилича на горещ картоф – всеки няма нищо против да го притежава, но никой не желае или не може да отдели достатъчно войски, пари и усилия, за да го удържи. Нищо чудно, че лордовете приеха идеята на стария глупак Markham (както го наричаха помежду си) за провеждане на Scavenger Hunt на затънтения Emerald Island. Целта на занятието е ясна – да се намерят смели авантюристи, които освен храброст да покажат и достатъчно ум, разум и хитрост и с надеждата, че най-сетне Harmondale ще има истински господари... или поне на теория нещата изглеждат така! На практика (както по-рано или по-късно непременно ще научите) всеки си е направил собствени сметки – и вашето благоденствие не е първостепенна грижа на никого – с една дума ще се наложи да постъпвате, водени от принципа: "грижата за давещите се е в ръцете на самите давещи се"! Вероятно помните от краткото ни preview от предишния брой, че всъщност краткият ви островитянски живот играе ролята на tutorial за новаците в бизнеса – така че не се възгордявайте, след като успеете бързо-бързо да спечелите състезанието. Истинските ви приключения едва сега започват!

Цялата игра е изпълнена с голямо количество хумор и прекрасни анимации! Освен това и самата графика е значително подобрена в сравнение с предната част – особено добре това ще бъде усетено от тези, които разполагат с 8 MB 3D-видеокарта и могат да се възползват от многобройните поддържани специални ефекти (наличието на карта с 8 MB RAM е посочено като изискване от NWC – но практиката ни показа, че играта върви почти прекрасно и с всякаква 3D-карта). Противниците и NPC-тата са прекрасно изобразени и анимирани – производителите твърдят, че в играта ще срещнете голям брой "monsters" от HMM3; всъщност това обещание е преизпълнено – в Heroes of Might and Magic III разполагахте с по две същества от вид (обикновено и първи ъпгрейд) – сега вече от всичко имате дори по три бройки! Добавете наличието на различни раси – елфи, джуджета, гоблини и ще получите действително впечатляващо многообразие. И пак едно лирично отклонение, за да приключа с графичните красотии – почти всички мацки в играта са много секси – дори гоблинките са секси, въпреки че са зеленички и кръглички, а пък некромансерките са направо красавици (нищо, че са белички като аспиринчета). Единствено джудженките не хващат окото – производителите са ги изобразили като 70-годишни дебели баби!

Както вече споменах, първото впечатление от интерфейса на играта е като че ли няма никакви промени от преди – и наистина, интерфейсът е запазен, както са запазени и основните принципи и това доста помага на ветераните да навлязат бързо в "собствени" води! За сметка на това се оказа вярно обещанието на производителите, че като gameplay играта ще бъде сериозно подобрена! И действително, съвсем скоро ще започнете да откривате една или друга дребна на пръв поглед подробност, която е поизменена и доизпипана – и така, подробност след подробност, дреболия след дреболия изведнъж ще почнете да усещате, че Might and Magic VII е станала съвсем различна от предшественика си. Преработени са магиите, променени са и уменията (skills), добавени са нови класове и раси и играта наистина е станала значително в по-голяма степен "quest" ориентирана. Сериозен недостатък на MM VI бяха прекалено многобройните битки – от друга страна, персонажите ви бързо научаваха твърде важните телепортационни магии, в резултат на което битките ставаха направо досадни с безкрайните цикли "бой-телепортиране-лекуване-телепортиране-бой". Сега вече и противниците са по-малобройни, и телепортационните магии са доста трудни за научаване (или дори невъзможни при определени обстоятелства).

Особено сериозна промяна ще откриете и в развитието на сюжета!

В Might and Magic VI (както и много други игри от този тип като например Baldur's Gate) доста бързо, ако не и от самото начало ще се ориентирате кой е главният ви противник и коя е основната ви цел. Обаче в тази последна засега игра от поредицата ще останете почти през цялото време в неведение – или дори по-точно непрекъснато ще бъдете обърквани и представите ви ще се променят доста често. Още в самото интро на играта ще срещнете Archibald Ironfist, но ще получите и достатъчно информация, че той едва ли ще бъде главният ви проблем... по-късно ще решите че имате поредната вариация на тема хора/елфи срещу гоблини/undeads... докато не се забъркате в конфликта между хората, предвождани от Queen Catherine и елфите... след което пък ще се наложи да избирате между добри и лоши (light/dark)... докато най-изненадващо Archibald Ironfist не ви съобщи къде е затворен все още липсващият крал Roland и не ви помоли да положите всички усилия, за да го освободите... И след това бъдете сигурни, че пак ви очаква доста сериозна изненада!

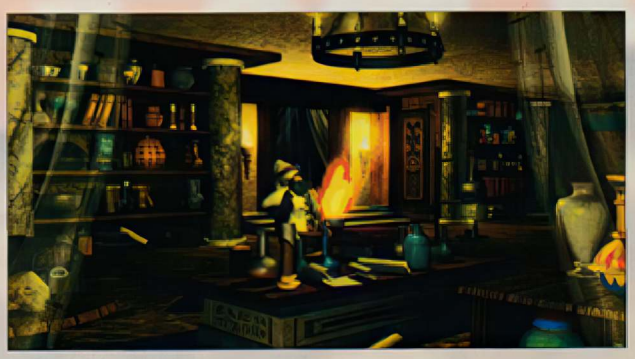
Тези от вас, които са чели внимателно статиите ни за MM VI, ще открият, че поне половината от написаното там е в сила и за седмата част от поредицата – но въпреки това трябва да бъдат много внимателни, тъй като новостите са достатъчно, за да им предложат немалко изненади! Наличието на нови раси не е особено решаващо, но за сметка на това новите класове и изменената система за уменията (skills) прави невъзможно съставянето на "идеалната четворка" (в Might and Magic VI това беше групата "paladin-archer-cleric-sorcerer" – трима сравнително добри бойци плюс по двама spell-casters за всеки тип магия). Сега каквото и да правите няма да успеете да съставите четворка, която да притежава всички необходими skills на ниво "GrandMaster" – практически всеки клас може да изучи до съвършенство само по едно-две умения. Все пак след като в редакцията имаме такъв вманиачен фен на играта като Nick Mortimer, решихме че ще можем да използваме неговите задълбочени проучвания и да ви дадем един-два съвета!

Избор на стартова четворка

Ще започнем от персонажите, които могат да използват магии – играта не случайно е наречена "Might and Magic" – без много, много магии ще ви бъде почти невъзможно да я превъртите!

Sorcerer – това е единственият клас, който може да постигне GM (Grand Master) степен в магиите Air/Fire/Water/Earth. Това ще ви даде възможност да използвате Lloyd's Beacon – най-полезната телепортационна магия, да използвате Town Portal при наличието на противници наоколо и да правите по-добри и по-скъпи enchanted items (помните машината за пари от MM VI, нали?). Разбира се, този клас ще може да постигне и най-високата степен в Light/Dark magic, но за това може да използвате и Cleric.

Cleric – освен GM за Light/Dark magic този клас е единственият, който може да постигне съвършенство в сферите на Spirit/Mind/Body magic. Някои от магиите от тези области са безценни – никога не влизайте в битка, без да сте активирали "Bless" и "Heroism" (и "Wizard Eye" от Air магиите); освен това вероятно ще ви се наложи да използвате "Raise Dead" и "Resurect-



ion", както и разните лекуващи "Cure Poison", "Cure Insanity" и т.н. И сега внимание – има една магия, която обикновено всички са склонни да подценят – нарича се "Berserk" и кара врага да нападне най-близкото (живо) същество; използвайте върху някой monster, който се намира достатъчно далеч от вас и се отпуснете спокойно в креслото, докато противниците се млатят помежду си!

Druid – този клас е почти същият като в предишната игра – използва както cleric, така и sorcerer магии, но не може да постигне GM степен в никоя област и не може да използва light/dark magic. Друидът е единственият клас, който може да прави black potions (Grand Master степен в алхимията), но тези potions, макар и много рядко, могат и да се закупят.

Ranger – нова и екзотична специалност. Рейнджърът е специалист почти по всичко, но като всеки специалист по всичко не може да постигне особени успехи е никоя от действително важните области. Все пак това е една от възможностите, ако ви трябва сравнително добър боец с ограничени магически способности (след като придобие квалификация "hunter").

Archer – посредствен боец със слаби магически способности (когато придобие квалификация "warrior mage") и не може да използва щит (което на практика означава 30% по-нисък armour class). Тези недостатъци едва ли могат да компенсират превъзходството му в стрелбата с лък. Едно пояснение – в предната част всички персонажи имаха възможност да станат майстори в стрелбата с лък, което беше сериозно преимущество; сега обаче единствено archer-ът има такава възможност и на практика стрелбата с missile weapons в най-добрия случай играе само спомагателна роля.

Monk – още една от екзотичните специалности. Трябва обаче да се отбележи, че всъщност става въпрос за нинджа и това е вторият по сила боец след рицарят. Преимущество на този клас е възможността му за постигане на майсторство в ръкопашния бой (без оръжие) и в умението "dodging" – което замества до голяма степен ниския armour class. Проблемът е обаче, че за да се възползвате от тези умения, ще трябва да разполагате с доста развит персонаж – но нищо не ви пречи в началото на играта да го екипирате с нормална броня и оръжие и да го използвате като обикновен melee fighter. Освен това след първия "promotion" този клас придобива и ограничени магически способности.

Paladin – познавате го отпреди – сравнително добър боец (може да използва всички видове броня) и слаб spell-caster (spirit/mind/body).

Thief – противно на практиката в другите игри, тук крадецът е доста добър боец и набира по-бързо hit-points дори и от паладина. Освен това той е единственият клас, който може да научи умението "disarm trap" на ниво "експерт" още от самото начало! Отделно крадецът е единственият, който владее умението "steal/pickpocket". За съжаление, това умение води по-скоро до вълнуващи преживявания, отколкото до реална полза – колкото и да е добър крадецът ви, няма да можете да откраднете успешно нищо с цена над 1500 жълтици (и това не го пише в ръководството)! Прибавете и че крадените предмети не могат да се продават – става така, че това, което благополучно можете да откраднете, ви е практически непотребно.

Knight – с две думи – тъпичък и якичък! Абсолютно е излишно да развивате показателите му personality/intellect, но освен че е най-добрият боец той е много полезен и с възможността си да стане Grand Master в умението "repair item". Разбира се, ще бъде крайно наивно от ваша страна да очаквате от него и някакви магически способности!

Засега стига толкова – ако проявите интерес за повече информация ще помолим колегата Nick Mortimer да сподели безценния си личен опит за тази действително превъзходна игра, и може би дори ще успеем да го уговорим и да предостави рецептите си за многобройните potions!!!

Генко Велев

HEAVY GEAR II

Много хора си мислят, че Heavy Gear 2 автоматично трябва да попадне в един клон с останалите симулатори на гигантски роботоподобни бойни машини от групата на Starsiege и Mechwarrior 3. Ако питате мен обаче, тази игра може да се нарече Mech-симулатор почти толкова, колкото да кажем Shogo: Mobile Armor Division. Поне по мое мнение тя доста плътно се приближава до класическия триизмерен екшън и определено ще зарадва онези фенове на този жанр, които си я купят.

Всъщност Heavy Gear 2 си е first person shooter с малката разлика, че вместо да командвате човек, поемате управлението на невзрачна по стандартите на Mech-симулаторите бойна машина с хуманоиден вид. Различните модификации на вашия метален войн са "само" 4-5 метра високи и приличат повече на големи роботи, отколкото на титаничните крачещи канонерки от Starsiege и Mechwarrior 3. За сметка на това обаче стоманените бойци в Heavy Gear 2 притежават пъргавина, на която и някои хора биха завидели. Вашите машини, които в играта се наричат просто Gear, тичат с бързината на сърничка, залягат, клякат, скачат, стават, дори могат да стрейфят. За разлика от металните си събратя в повечето Mech-симулатори те могат да се усукват в кръста с вещината на художествена гимастичка, но за разлика от нея предимно сеят смърт наоколо. Освен това Gear-ите ви си имат съвсем истински метални ръце и стискат в тях най-различни оръжия, които макар да са с размерите на малък топ, имат вид на стандартния човешки арсенал. Така че те притежават всички характерни качества на всеки главен герой от пространствен екшън, че и някои други дори. И все пак Heavy Gear 2 в малка степен си остава Mech-симулатор. Вашите бойни машини притежават радар, електронни дисплеи, автоматична система за водене на огъня, нараменни ракетни установки и тем подобни джаджи, които липсват в екипировката на обикновения 3D-боец от плът и кръв. Този хибриден елемент обаче придава на Heavy Gear 2 допълнителен чар...

Както си му е редът, сюжетът е продължение на първия Heavy Gear. Ако това с нищо не ви помага – не се отчайвайте. И аз в първия момент мигах като теле в железница. Просто първата част на играта, която е дело на не особено популярната фирма Dream Pod 9, се издъни с гръм и трясък в началото на 1997 г. и повечето геймъри (включително и аз) просто не са я забелязали или са я подминали с пренебрежение. За щастие, фирмата Activision, която откупи лиценза на играта, се е постарала да преправи всичко (довело до провала на заглавието), с изключение може би на сюжета. Така че ще започнем от самото начало на историята.

Действието, както обикновено, се развива в далечното бъдеще. Този път то ни отвежда в 62-ри век. Човечеството, което отдавна е открило тайната на междузвезните пътувания, вече е започнало да заселва по-гостоприемните планети из галактиката. Една от тези земни колонии се нарича Тера Нова. Тук започва интригата в първия Heavy Gear. Бунтовният свят успява да се пребори за своята не-

графика	звук	оценка
83	86	88

3D-екшън с бойни машини

производител

Activision
www.activision.com
/games/heavygearii/

изисквания

Pentium 166
64 MB RAM, 3D-Video

зависимост и се разцепва на две враждуващи фракции – Северна и Южна лига. В продължение на десетилетия те водят опустошителни войни една срещу друга. В стремежа си за надмощие строят нови танкове, въздушни бойни единици и вече споменатите Gear-и, които първоначално са замислени като двукраки механизирани платформи, предназначени само за строителни нужди.

В началото на Heavy Gear 2 конфликтът между двата противникови клана внезапно е прекратен по един доста страховит начин, когато мощна бомба със заряд от антиматерия изпепелява мегаполиса Пийс Ривър – най-големия производствен център за военна техника на планетата. Изведнъж отколешните врагове са принудени да обединят силите си срещу изненадващо появилия се техен стар познайник – Въоръжените сили на Земята, които са дошли да си възвърнат загубените територии.

Така започва вашата кампания, която се състои от 30 смъртоносни мисии. Поемате ролята на пилот, който е включен в редиците на диверсионния екип Блек Талон. Можете да избирате вашите бойни единици измежду няколко десетки модификации на най-модерните Gear-и. Мисията ви отвежда далеч от родната Тера Нова. Оказва се, че офанзивата на земляните се води от близката планета Каприс, където се намира хиперпространственият портал на техните сили. Вашият специален отряд е изпратен на този свят, за да води мръсна и безшумна война срещу превъзхождащия ви в числено отношение противник. Това трябва да ви наведе на мисълта, че по време на своите мисии ще трябва да разчитате повече на промъкването, изненадата и хитрите тактически ходове, отколкото на фронталната атака, както много често се прави в повечето Mech-симулатори. Веднага ще забележите също, че в дясната част на екрана ви има индикатор доколко безшумно се движите и в каква степен сте невидим за вражеските локатори.

В графично отношение Heavy Gear 2 е нещо наистина забележително. 3D-платформата на играта е изцяло нова се нарича Dark Side, разработена е специално за целта от Activision и вкарва в действие почти всички възможности на по-популярните триизмерни ускорители. В това отношение най-любимото ми нещо са атмосферните ефекти. Можете да движите в дъжд и сняг, да се порадвате на падащите наоколо светкавици, да поджапкате в някоя река или блато, дори да се поразходите в безвъздушното пространство. Вашите Gear-и също са направени впечатляващо и приличат на истински стоманени бабаити. Въпреки това техните движения са адски плавни и реалистични. Те са моделирани с технологията motion capturing и пресъздават едно към едно движенията на живи актьори.

Единственото малко неприятно нещо е управлението на играта. То е доста различно и от интерфейса на Mech-симулаторите и от интерфейса на триизмерните екшъни. Вашият Gear може да прави твърде разнообразни движения и за целта трябва да използвате почти цялата клавиатура и мишката.. Динамиката на играта обаче често не ви дава достатъчно време да се ориентирате. Понякога можете да се окажете мъртъв, докато се опитвате да стигнете с ръка съответното копче. А феновете на джойстика отсега могат да се считат за ходещи мишени :-). Като се абстрахираме от малко по-сложното управление играта си е супер. Просто трябва да вложите малко повече усилие и ще се убедите, че е така.

Момчил Милев

BREAKNECK

За успешната продажба на една стока се използват какви ли не похвати, които би трябвало да я направят по-привлекателна за потребителя. Един от тях е често употребяваното в търговията твърдение: "Плащаш едно – получаваш много". Подобен е и случаят с новата стара игра, наречена с подходящото за случая име – Breakneck. Играта е нова, защото стана популярна под това име, а е стара, защото преди около година тя се появи на пазара под името N.I.C.E. 2. Най-вероятно създателите от немската фирма Synetic не са били особено доволни от продажбите, защото сега в ръцете на геймърите – почитатели на компютърните ралита е същият продукт, но с леки подобрения, допълнения и най-вече под ново име. Иначе Breakneck е уникален по своите мащаби проект, съдържащ в себе си почти всичко, което съвременният геймър би могъл да си пожелае от света на виртуалните състезания с автомобили. Невероятното съчетание от разнообразни возила и различни варианти за игра е толкова голямо, че съвсем спокойно бих могъл да я нарека – "енциклопедия на компютърния рейсинг".

Играта съдържа в себе си две абсолютно различни по вид състезания – аркадно и шампионат. Аркадният вариант е стандартното, тип "Need For Speed", рали, което е по-подходящо за тези, които са привърженици на изпълнените с динамика, напрежение и високи скорости игри. От друга страна, аркадната форма би могла да свърши чудесна работа за подготовка преди впускането в сериозно състезание, без да се притеснявате от грешки, които после да се чудите как да поправяте. Разбира се, при този вариант няма да имате веднага достъп до всички коли, но това не бива да ви смущава, защото още след първия спечелен старт ще получите порядъчно количество бонуси. Интересно е, че не можете сами да избирате нивото на трудност. Авторите на Breakneck са предвидили да започвате винаги от най-ниското ниво на трудност (Rookie) и след като натрупате определен точков актив в рамките на шест състезания ще преминете в следващото по трудност равнище. Забавна е също възможността след всеки старт да си сменяте колата. Така хем няма да ви омръзне бързо, хем ще можете да проверите способностите си като шофьор както на свръхмощен спортен автомобил, така и на най-обикновена малолитражка, и всичко това в рамките на едно състезание. Това обаче крие и сериозен риск от неуспех, тъй като возилата са различни не само по форма и размер, но и като поведение на пътя. За да избегнете този проблем, просто потренирайте самостоятелно (Single Player), където ще имате достъп до всички автомобили и писти. Ако пък вече се чувствате подготвени и си падате по поставянето на рекорди за време, можете да опитате Timeattack в двата му варианта – за една обиколка или за цялата писта.

Различните автомобили (общо 43) са разпределени в девет групи. В първата, наречена Premium, са включени спортни автомобили, които странно напомнят модели на различни световно известни производители, но явно от Synetic не са били склонни да се охарчват за правото да използват запазените марки и така вместо BMW ще от-

графика	звук	оценка
95	89	91

екшън-рали

производител

Synetic
www.breakneck.co.uk

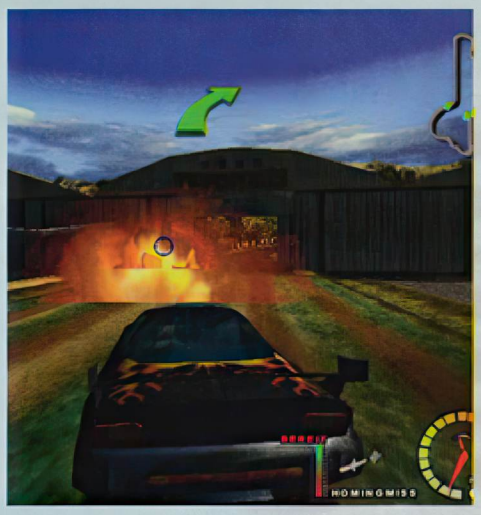
изисквания

Pentium 133
24 MB RAM и 4 MB 3D Video

криете Bavarian Eagle Coup. Втората група са ретро-автомобили, но с подчертано спортен характер. А в най-забавния клас возила с многозначителното име Bonsai ще попаднете на някои от легендите на автомобилостроенето като ГДР-класиката Трабант, наречена Rennpappe, което в доста свободен превод би трябвало да означава "картоненият бегач". Не е подмината и друга немска автомобилна класика – "брамбарът" на Фолксваген се подвизава в Breakneck под името Kugelblitz (кълбовидна мълния). Любителите на Формула 1 също няма да останат разочаровани, тъй като ще могат да се пробват с болид, който притежава забележителни качества. В групата Special ще намерите три возила – картинг с обем на двигателя 50 куб.см, спортен автомобил, който е в състояние да развие скорости над 500 км/ч и градски автобуси, наподобяващи до болка познатите ни Икаруси. Трите МПС-та, заедно в едно състезание представляват покъртителна гледка, която трудно може да бъде забравена. Ако пък си падате по сцени, от които лъха на уиски и кънтри музика може да опитате състезание с гигантски камиони. Не питайте как точно се прави това по тесните и засукани улички на някои от пистите, но гледката определено е впечатляваща. Любимите ми монстер трекове също заемат своето достойно място. Жалко, че няма някоя писта, която да е подобна по релеф на софийските улици, за да може тези страховити возила с огромни гуми да се развихрят с цялата си мощ. За мое голямо учудване те са в състояние да развиват скорости от порядъка на 180-200 км/ч, което, съчетано с тяхната неустойчивост, прави от състезанието незабавимо преживяване. Следващата група е съставена от така наречените суперкартове, които са изключително мощни, бързи и маневрени състезателни коли и по динамичните си характеристики могат да бъдат сравнени само с болидите от Формула 1. Ако желаете да участвате в едно изключително напрегнато и с драматични обрати състезание, в никакъв случай не бива да пропускате възможността да застанете зад волана на суперкарт. Последната по реда си, но не и по удоволствието, което предизвиква, група е наречена с гръмкото име Shoot Out. Ако съдите по името и смятате, че при надпреварата с тези автомобили ще пада голяма стрелба, значи сте много близо до истината. Всяка от тези свръхбързи коли е въоръжена с цял арсенал от най-разнообразни оръжия. Това са самонасочващи се ракети, гранатомет, мини и всякакви други гадости, с които можете да вгорчите живота на виртуалния или реален противник.

Като графика играта изглежда прекрасно. Пистите са изключително разнообразни и са едни от най-красиво оформените, които съм срещал. Специалните ефекти са на изключително високо ниво и смятам, че биха зарадвали вкуса и на най-претенциозния геймър. Колите са моделирани перфектно, независимо че липсват екстри като анимирания шофьор в Need For Speed IV и Speed Busters. Интересното е, че всички тези визуални благини са реализирани изключително рационално, така че да вървят на всеки съвременен компютър с подходящ видеоускорител при разделителна способност 1024/768 със скорост около 50 кадъра в секунда. В играта има вграден Benchmark, така че ако проявявате интерес към способностите на вашето PC, да можете лесно и бързо да проверите как се справя.

Звукът е едно от големите достойнства на Breakneck. Цялото многообразие от коли, камиони и автобуси е озвучено с особено голяма доза реализъм и по този начин перфектно допълва и без това

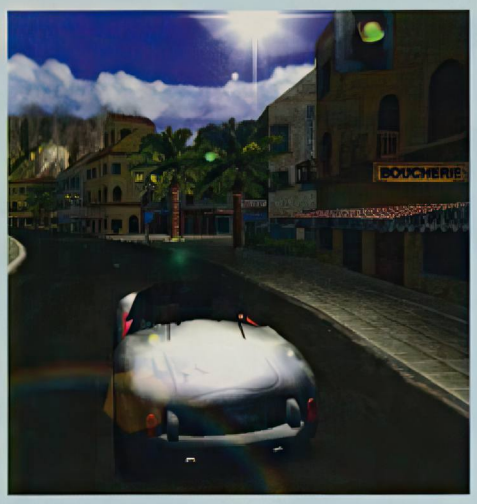


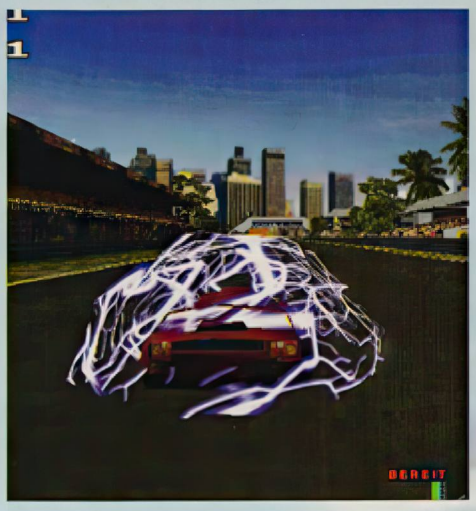
много приятната като динамика и визия игра. Не толкова приятен обаче е банален хардрок, който би трябвало да внася допълнителни емоции в бесните надбягвания, но вместо това действа приспивно, а и в крайна сметка, ако не е по вашия вкус – просто го изключете.

Добро впечатление оставя и възможността за многобройни настройки. От особено голямо значение за поведението на колата на пътя е гравитацията. Ако оставите на зададената стойност, ще трябва тепърва да се учите да управлявате автомобил при условия, подобни на лунните, което означава, че при всеки скок ще излитате във въздуха, ще падате към земята сравнително бавничко, а върху коя страна на автомобила ще се приземите е друг въпрос. За тези, които не се справят много добре със завоите, е предвидено да могат да преминават през дърветата, които и без това са много. Nitro е реактивна добавка за по-

бързо ускорение, но трябва да се използва разумно и то при ситуации, в които ще се налага да набирате бързо скорост. Прекаленото му използване крие сериозния риск да останете насред пътя с повреден двигател. При желание от ваша страна можете да включвате или изключвате опцията, според която по колата ви ще остават следи от всяка катастрофа. Всички тези настройки могат да променят до неузнаваемост духа на състезанието, така че ако ви поомръзне – променяйте смело – резултатът определено си струва.

Ако искате да се впуснете в стандартния вариант на игра, наречен шампионат, ще трябва да се заредите с огромно търпение и да имате поне в началото някъде близо до вас упътването към играта. Причината за тези мои съвети е сблъсъка ми с невероятно объркания, нетипичен и сложно организиран интерфейс, който се усложнява допълнително от бавната, обърканa и на места крайно нелогична подготвителна фаза на всяко състезание, която включва неща като: избор на автомобил, закупуването или наемането му, сключване на договор със спонсор, тестване на автомобила, планиране на графика за стартовете и какво ли още не. Всичко това не е случайно, тъй като Breakneck е изключително комплексна игра, която предлага прекалено много възможности, но ще ви бъде необходимо известно време, за да ги разучите и да можете да се възползвате от тях. За тази цел хората от Synetic са измислили анимирания помощник Еди, който ще ви подсказва какво е необходимо да направите, а така също от неговата уста ще излизат и съобщенията за това, което сте пропуснали или не сте избрали правилно. Преди да закупите автомобила, с който смятате да се състезавате, е хубаво да знаете, че добрите модели струват такива суми, с които вие не разполагате. Най-добрият вариант е да приемете предложението на Еди и да се сдобиете с возилото, което той ви предлага. При всяко положение това ще бъде балансиран автомобил, с който все пак ще имате шанс да се класирате на някое подостойно място. В зависимост от средствата, които имате в наличност, ще можете да си купувате най-различни добавки, така че да направите автомобила си конкурентноспособен. Много важен е и изборът на шампионатите, в които ще участвате. В серията от състезания с Premium Class на разположение ще имате най-модерните спортни автомобили. В този случай решаващи понякога са и стотните от секундата, така че преди да си опитате късмета в реално състезание е желателно да направите няколко тренировки, за да опознаете подробно трасето. По подобен начин стоят нещата и в Classic Class, с тази разлика, че ще ви се наложи да управлявате класически модели от 50-те и 60-те години. Най-добре ще е да започнете от Bonsai Class, защото автомобилите са евтини, много по-лесно управляеми, а и все ще по-





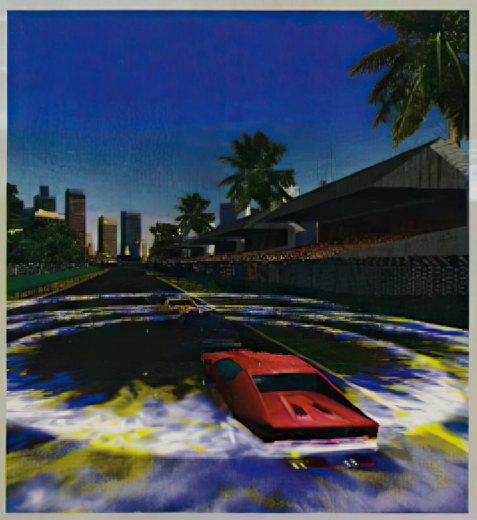
лучите някакви пари (не много, но е по-добре от нищо). А в крайна сметка това е и единият от пътищата към крайната цел – The Champion of All Classes. За да спечелите тази титла, трябва да победите във всички шампионати, което не е никак лесна задача, особено като се има предвид, че те са различни не само по отношение на автомобилите, с които ще участвате, но в тях ще се наложи и да се сблъскате с противници, чиито умения нарастват непрекъснато.

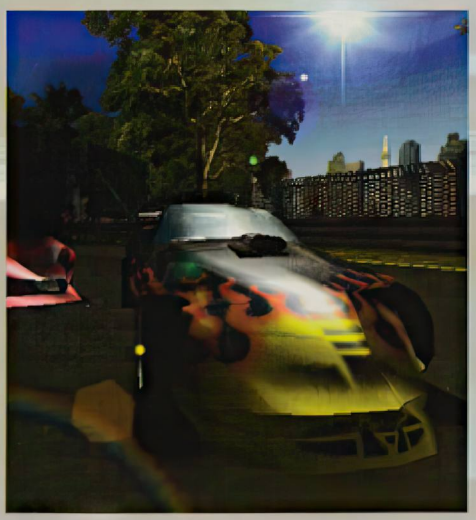
В почивките между официалните стартове можете да заработвате допълнително в различните състезания със суперкартове, камиони, болиди от формула 1 и монстер тракове, които са измислили авторите. Във Fox Hunting, подобно на Hot Pursuit в поредицата Need For Speed, ако играете ролята на преследван, целта е да успеете да се откъснете от вашите преследвачи в продължение на повече от тридесет секунди, ако пък желаете, можете да минете в отбора на ловците. Почувствате ли се прекалено потиснат от непрестанните загуби в шампионата и лошото класиране, можете да си отмъстите като се въоръжите до зъби и разбиете компютърните си противници в Shoot Out Mode.

Трябва да имате предвид, че шампионатът и аркадният вариант на практика са две абсолютно отделни и независими една от друга игри. Не се надявайте, че успехите, които сте постигнали в едната игра, ще се прехвърлят към другата. Независимо какво ниво сте достигнали в аркадната форма, шампионатът ще започне за вас от най-ниското равнище (Rookie).

Като изключим сложния интерфейс и бъркотията от правила, Breakneck (N.I.C.E. 2) на немската фирма Synetic е явление в света на компютърните ралита. Богатството от автомобили, разнообразието от най-различни форми и варианти за състезания, перфектният геймплей, чудесната графика и звук я нареждат сред еталоните в този жанр на компютърните забавления.

Владо Георгиев





RTS COMPUTERS

ОФИСИ И МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Централен офис – София
/до зала "Фестивална" и стадион "Академик"/
тел: 02/971 20 20, факс: 02/971 22 44,
e-mail: rts@rtsonline.net

Магазин: бул. "Княз Дондуков" 48, тел: 986 3883
Офиси: Варна, 052/ 601 077, Пловдив, 032/ 621 691
Ст. Загора, 042/ 284 390, Габрово, 066/ 30 155
Бургас, 056/ 21 177, Плевен, 064/ 410 767
Враца, 092/ 60 041

Voodoo 3 2000
$ 115

ZYKON

Cyberpad-
Virtual Twister
$ 41

4 in ONE!
it's a car
and a plane
and a bike
$ 69

Genius

$ 10

Joystick – F12
3 buttons

$ 24

Joystick – F23,
Digital,8 buttons

TEAC.
Speakers 500/2
500 W
$ 59

Speakers – Teac
Power Max 1000W
Dolby Surround
Pro-Logic
$ 205

:Hansol

Monitor 17",
Hansol 701 P
1600x1200, 0.26
$ 269

ОФЕРТА НА МЕСЕЦА!

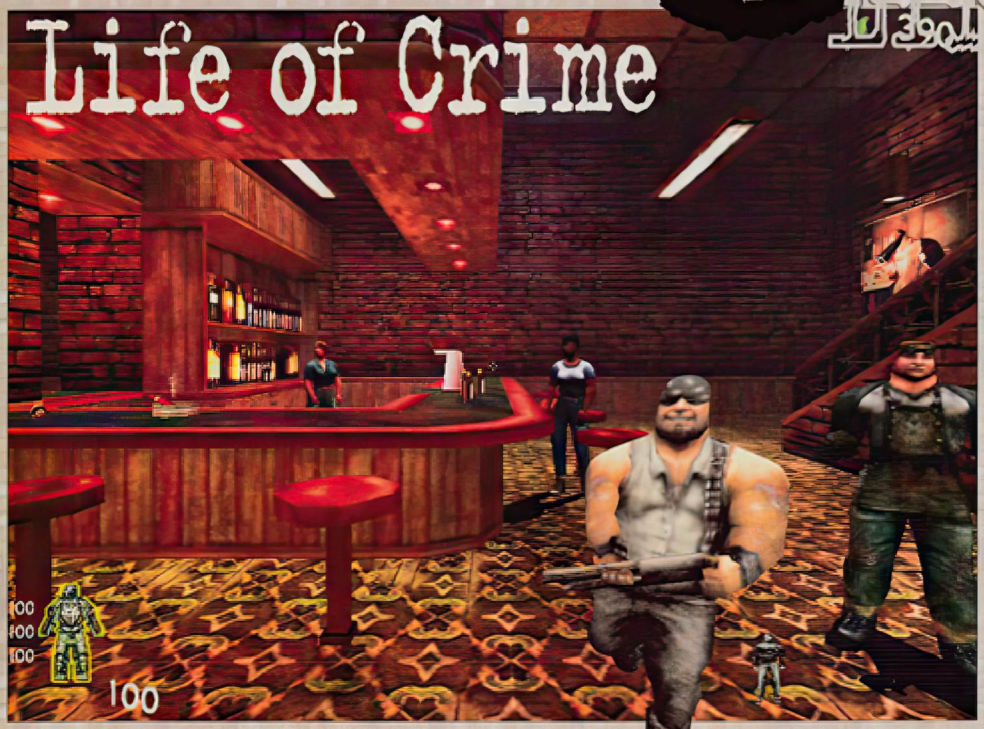
STB VOODOO3 2000 16MB AGP, 64MB SDRAM, Pentium II /366A, MB Shuttle HOT-637 i440LX 1.44 MB FDD, 4.3GB HDD QUANTUM CR, CD-ROM TEAC 32X, SB CREATIVE AWE 64, 17"Color Monitor HANSOL 0.26, LR(MPR II) N.I.(1600x1200), CPU CONTROL, SPEAKERS 120W GENIUS, ATX Middletower 250W, Keyboard

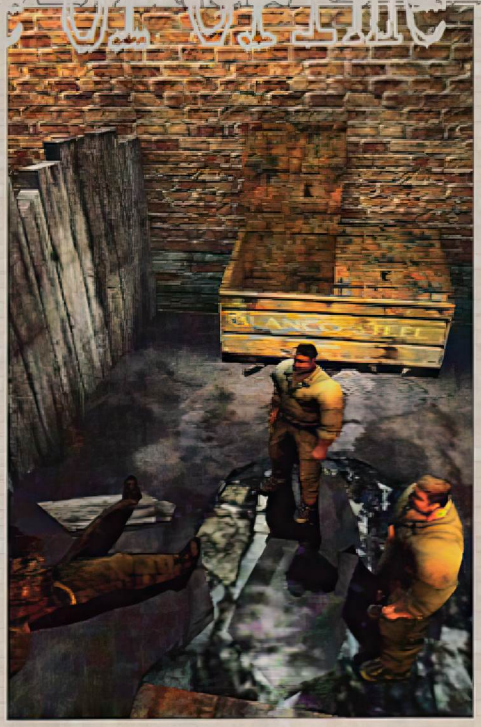
$ 799

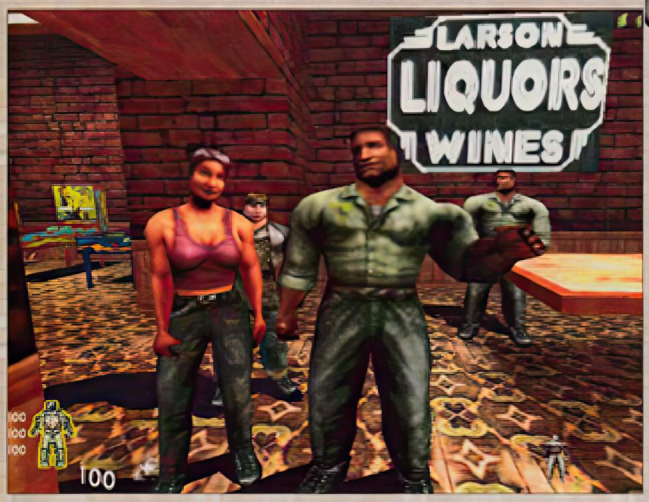
+ БЕЗПЛАТНО ВКЛЮЧВАНЕ КЪМ ИНТЕРНЕТ!

KingPin

Life of Crime







графика	звук	оценка
83	81	92

3D-екшън с мутри
Xatrix / Interplay

производител

www.??????????????.com
Pentium 200

изисквания

32-64 MB RAM, 3D Video

Появата на Kingpin е доста приятно събитие за онази част от геймърското общество, която превъзнася динамиката и натуралистично представеното насилие, леещо се като водопад от екрана на компютъра. Това е може би първото по-значимо заглавие на фронта на 3D-игрите от излизането на Half-Life насам. Kingpin е нагледен пример какво чудесно изображение може да се изстиска от вече застаряващата триизмерна платформа на Quake 2. Всъщност веднага ще забележите, че графиката на новата игра няма почти нищо общо със своя прародител. Енджинът на Quake 2 е обогатен с 32-битови текстури, динамично осветление, светлосенки, изобщо с адски много готини шарении, които теоретично биха могли да съперничат на Unreal по красота. Последното е може би пресилено, но определено играта е на светлинни години от останалите, които използват аналогичната графична система на ID Software.

Не графиката обаче прави Kingpin потенциален мегахит. Това, което ще привлече като магнит повечето геймъри, е бруталността на тази игра. Ако беше произведена от фирмата Monolith, тя непременно щеше да заслужи името Blood 3.

По принцип играта е замислена като шокиращо заглавие, което трябва да потресе из основи крехкото съзнание на моралистите в пуританска Америка и по този начин да се направи масирана реклама.

Сюжетът на играта е пределно прост. На практика Kingpin е

триизмерен екшън с мутри

Действието се развива в измислена реалност, която напомня по скоро близкото минало, отколкото настоящето или бъдещето. Попадате в свят, където властва единствено законът на уличните банди. Играта започва в кичозния кабинет на тлъст чернокож гангстер, който в последствие се оказва кръстникът на всички местни главорези. Нелицеприятният афроамериканец подлага на кръстосан разпит един от своите широкоплещести подчинени за това, как върви далаверата в различните части на града. Още оттук би трябвало да ви стане ясно, че разговорите няма да се водят на книжовен английски с оксфордски акцент. От тонколоните на вашето PC ще потече мазен харлемски жаргон и просто ще трябва да се примирите, че всяка втора дума в играта е "fuck" или "shit" и да напрягате слуха си, за да разбирате какво ломотят останалите герои...

Междувременно чернокожият гангстерски бос започва да се пенняви, че някакъв негов човек с шаблонното име Ники се мотае насамнатам, вместо да се грижи за увеличаването на паричните постъпления в трезора на мафиотския клан. Оказва се, че въпросният Ники е кръшнал от своя пост, за да свърши малко лична работа. А тази лична работа не е нищо особено – просто две от горилите му ви премазват от бой и ви захвърлят почти бездиханен в някакъв мърляв безистен. Вашият герой е само една най-обикновена мутра. Така и не се разбира защо Ники е трябвало да ви счупва главата. Едно обаче е ясно, ще се наложи да му го върнете тъпкано. Като за начало трябва да изпратите на две педи под земята поне двамата бабаити, които имаха нещастието да ви попилеят от бой, но без да ви убият. За жалост в началото сте принуден да раздавате правосъдие само

с оловна тръба в ръка. За сметка на това обаче импровизираното оръжие бързо превръща телата и крайниците на по-самоуверените опоненти в пихтиеста маса от кръв, плът и кокали.

Оттук нататък вашият главорез тръгва по дирите на местните мафиотски величия

Първоначално трябва да се полутате из гадния квартал с живописното име Skid Row и да излекувате раните, които горилите на Ники ви нанесоха с такова удоволствие. Ще се наложи да избягвате физическите сблъсъци с начумерените местни обитатели, които предпочитат да разрешават проблемите си с груба мускулна сила. В противен случай вероятността да нахраните с плътта си бездомните кучета и плъховете е твърде голяма. С малко повече късмет и комбинативност можете да излекувате раните си, да подобрите финансовото си положение и да се сдобиете с по-добро оръжие, преди да са ви докопали. Използването на пари е една от няколкото интересни хрумвания, които Kingpin въвежда в жанра на триизмерните екшъни. По време на своите бродения из гнусните коптори вашият мрачен герой може да събере нелошо количество долари, с които да си купува въоръжение или екипировка. Въпросните придобивки се продават в магазините от веригата "Pawn-O-Matic" срещу прилична сума в зелено.

Все пак е добре да спестявате по някоя банкнота и за други цели. Срещу определена сума можете да си откупите лоялността на някои от местните "бицепси". Така вашият самотен боец може да си сформира малка наказателна бригада, която да му асистира при изпълнението на непрестанните "мокри" поръчки. Идеята е взаимствана директно от знаменития 3D-екшън Half-Life, където можехте да командвате полицаите от охраната на проекта Black Messa и хората от научния персонал... Ако някоя от вашите горили загине в битка – не се отчайвайте. Винаги ще се намери кой да го замени срещу скромната сума от 50-100 долара. А някои дори ще го направят дори и без пари, стига да спечелите тяхното доверие. Все пак е хубаво да полагате някакви минимални грижи за вашите мутри. Колкото и да са тъпи и взаимозаменяеми, те вършат доста полезна работа. Благодарение на тях можете да правите такива засади, на които и главорезите на знаменития Дон Корлеоне биха завидели. Освен това някои от биячите ви са полезни не толкова с бойните си качества, колкото със своите скрити умения и най-вече със способността да отварят заключени врати и сейфове. Това качество е от критична важност за преминаването на определени мисии. Просто в един момент може да се окаже, че не сте способен да преминете през определено препятствие и трябва да преиграваате цялото ниво.

Всеки от вашите стрелци притежава доста качествено направен изкуствен интелект. Повечето от тях притежават забележителното умение сами да се ориентират из нивата. Е, понякога алгоритъмът се издънва и биячите запецват в някое кьоше, но това се случва далеч по-рядко отколкото в други игри, предлагащи услугата "компютърно управлявани съюзници". Освен това бойците ви си падат малко "луди глави", атакуват с рогата напред и много-много не се пазят от вражеските куршуми. Така че ако не им давате акъл, вероятността да ги загубите за отрицателно време е повече от средна. Но какво да се прави – мутрата си е мутра.

Друго приятно нещо в Kingpin е възможността да си говорите с почти всички хора из нивата. Някои от тях са агресивно настроени, други не ви обръщат внимание, трети са дружелюбни, четвърти в предлагат да ви дадат нещо, разбира се, в замяна на някаква специална услуга. За целта можете да си общувате с другите герои посредством две прости команди – позитивни и негативни реплики. В първия случай се опитвате да предразположите вашия събеседник със сравнително неутрални фрази, а във втория – да го сплашите с порой от каруцарски псувни. За жалост, вашият играч разполага с твърде ограничен набор от лафове, които може да си разменя с другите персонажи. На моменти словесното еднообразие става малко досадно, но все пак нали сте гангстер и реториката не е от най-силните ви страни. И все пак с минимално усилие програмистите от Xatrix Entertainment можеха да направят общуването доста по-ефектно и разнообразно.

Едно от най-силните качества при Kingpin е уникалната атмосфера

По отношение на реализма играта се доближава доста до страховитата обстановка на Alien vs. Predator. В общи линии атмосферата доста напомня Wages of Sin, но без многобройните досадни бъгове и с няколко пъти по-високо качество на графиката и геймплея. Xatrix Entertainment са се постарали да се почувствате така, сякаш наистина бродите из някое смрадливо гето. Навсякъде около вас се търкалят тонове боклук, стените са изпъстрени с нецензурен графитен "фолклор", пияни скитници греят премръзналите си тела на огъня в някоя кофа за боклук, настръхнали момчета и момичета с телосложение на бик заплашително размахват хладни и огнестрелни оръжия... Докато стигнете до вашата крайна цел – мафиотската цитадела Рейдио Сити ще посетите места, които бихте отбягвали като от огън в реалния живот. Ще трябва да си пъхате носа из най-различни гангстерски бърлоги, вмирисани пристанищни кейове, запуснати локомотивни депа, автомобилни гробища, метростанции, канализационни мрежи и всякакви подобни клоаки. Ще се наложи да газите до колене в кална вода и човешки екскременти, из краката ви ще тичат плъхове с размерите на угоена домашна котка. Понякога ще вършите неща, които вероятно биха ви накарали веднага да повърнете, ако се сблъсквате с тях на живо. Нещо съвсем нормално е например да измародерствате парите на някой агонизиращ минувач, станал жертва на поредното брутално улично нападение. Друго скверно деяние, което ви чака, е да разкъсате с метална щанга разлагащ се труп с бетонирани крака, който е намерил вечен покой на морското дъно или пък да отнесете откъснатата глава на някое момиче при нейния любим, за да удостоверите смъртта й...

Просто ще трябва да се държите като истински престъпник

Фигурите на отделните персонажи са моделирани първокласно от професионален художник на комикси. Те изглеждат много по-истински от доста по-мършавите космически командоси в Quake 2 или пък странно атлетичните затворнически бойци, които управлявате в Unreal. Героите на Kingpin приличат твърде много на натуралните мутри, които всеки един от нас все още може да срещне на живо (или на мъртво) из махалите със съмнителна слава. Те са изключително мускулести, но нямат перфектното телосложение на някой културист. Повечето от тях наподобяват на безформена пихтиеста маса, имат огромни шкембета, къси крака и грозни лица. В най-добрия случай изглеждат като членове на рокерска банда. Героите от женски пол също не приличат много на сексапилните сладурани, които се срещат в компютърните игри. Повечето от тях са набити момичета с бича шия и бедра като гладиатор, които съвсем спокойно могат да ви смажат от бой или просто да ви застрелят. Е, и тук все пак присъства задължителният аксесоар на всяка дигитална героиня и/или мутреса – впечатляващо добре развитият бюст. Нали все пак отнякъде трябва да се разбира, че в играта има и жени:-)

Оръжията в Kingpin не са нищо кой знае колко оригинално, но поне до известна степен се покриват с арсенала на мутрите. Оловната тръба, с която започвате играта, може да бъде заменена с чепата метална щанга. Следващата стъпка е да си набавите пистолет, рязана пушка "помпа" и задължителният за всички гангстерски филми автомат с дисков пълнител от типа "Томпсън", тежка картечна карабина, която за жалост стреля само на къси откоси и т.н. Както и в Half-Life, трябва да презареждате вашите оръжия по абсолютно реалистичен начин. Ще забележите, че вашият главорез има отвратителния навик да пълни с патрони магазина на пушката си адски бавно и във възможно най-неподходящия момент.

Това обаче придава на играта допълнително усещане за реализъм

Kingpin е едно от най-хубавите неща, които са излизали на пазара на триизмерните екшъни през последните няколко месеца. Играта има абсолютен потенциал да стане хит на сезона. За жалост създателите твърде много са наблегнали върху насилието и са позанемарили сюжета. С малко по-добре разработена драматургия на действието, по-разнообразен диалог и по-оригинални задачи, които да изпълнявате, Kingpin щеше да се впише със златни букви в историята на компютърните игри. Дори и в сегашния вид обаче тя си остава един от първокласните 3D-екшъни.

Момчил Милев

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

Отново е лято. Един изключително неприятен сезон за геймърите по цял свят. Обикновено през летните месеци не излизат никакви по-интересни заглавия, а на пазара се хвърлят феноменални боклуци, които могат без проблем да докарат до истерия принудените да се мъчат с най-разнообразни недоносчета редактори в геймърските списания. Тази тенденция накара някои фирми да измислят нова тактика. Именно през лятото се пускат игри, които звучат интересно, но на практика биха предизвикали малко или никакво внимание през останалото време от годината, когато би трябвало да се изправят лице в лице с големите хитове. На фона на общата трагедия обаче те биха могли да изпъкнат и дори да получат по милост някоя сравнително висока оценка. Именно такава игра се оказа и Total Annihilation: Kingdoms. Предварителните очаквания към нея бяха огромни, а от Cavedog гордо обещаваха, че направо ще размажат Stacraft, серията Command & Conquer и въобще всичко по-именито при стратегиите в реално време. Явно главозамайването от разни манипулирани анкети из Интернет (виж PC Mania 7/98) е оказало своето пагубно влияние и хората от Cavedog са загубили всякакво чувство за реалност.

Първият въпрос след успешното инсталиране и стартиране на играта е: А това защо, по дяволите, се нарича Total Annihilation?!? И във-

графика	звук	оценка
51	49	45

стратегия
в реално време

производител

Cavedog / GT Interactive
www.cavedog.com

изисквания

Pentium 350
96 MB RAM, 2 MB Video

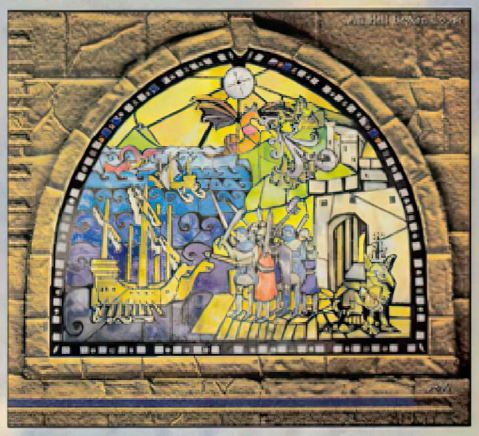
сем основателно. Новият продукт на Cavedog

няма абсолютно нищо общо с оригиналния Total Annihilation!

Действително Kingdoms е стратегия в реално време, но с това приликите с "предшественика" свършват. Явно обаче авторите са решили да използват нелошия имидж на Total Annihilation, за да продадат някоя и друга бройка в повече. След първоначалното озадачение относно името следва и самата игра – не по-малко озадачаваща.

Честно казано, писането на следващите редове ми беше доста трудно. Предварителната ми нагласа беше за нещо страхотно, но истината, за съжаление, се оказа съвсем различна. Kingdoms е едно от най-големите и безспорно най-именитото недоразумение на пазара през последните месеци.

Сюжетът на играта е изцяло в стил фентъзи. Разказва се историята на гигантската империя Darien. Местният император успява да открие тайната на безсмъртието и по този начин и на вечната власт. Само че такава пълна власт бързо доскучава и императорът решава да раздели Darien между четирите си деца, а той самият да се посвети на по-висши занимания. Речено-сторено. Само че един ден владетелят изчезва безследно и в Darien избухва пълен хаос. Всички възможни адски изчадия, които до този момент са си траели тихо и кротко, решават да се покажат на света на какви невероятни жестокости и варварщина са способни. На всичкото отгоре и владетелите на четирите кралства в Darien не са в блестящи отношения и целият хаос бързо прераства в мащабно кръвопролитие по всички фронтове. Тук започва и соловата кампания. А тя е меко казано странна. Първият сериозен недостатък са аматьорските филмчета между нивата. Освен че са правени на 320x200, те се отличават и с най-бездарните говорители, които съм чувал през последните 1-2 години. Това обаче са направо бели кахъри в сравнение със самата игра. Така и не разбрах подълбокия смисъл от цялото мероприятие, защото неприятните изненади следваха една след друга. Ако сте си мислили, че multiplayer победа на Starcraft за 5-6 минути е бърза, си пуснете Kingdoms и ще разберете в каква заблуда сте живели. Първите 8 нива от играта се печелят средно за 3-4 минути (виж), а първия си unit загубих чак по време на шестата мисия. След това нещата стават малко по-сложни, но в никакъв случай няма да предизвикат кой знае какви главоболия. Просто си правите армия от 50-60 бойни единици и тръгвате в



тотален щурм. Такова нещо като изкуствен интелект на противника на практика не съществува. Компютърът редовно ми пращаше по 1-2 нещастни unit-а, които естествено веднага биваха изклани. Това обаче е само началото. Не знам кой болен мозък е родил идеята да редувате по 3 нива с добрите и лошите, но по този начин изчезват и последните наченки от интрига в соловата кампания. Тъкмо човек разбере за какво се бори и следва смяна на действащите лица. Така нито можете да свикнете с бойните единици, нито с нищо. При multiplayer нещата стоят малко по-добре и Kingdoms може да внесе известно разнообразие, ако ви е писнало от Brood War.

Веселбата продължава с пълна сила при графиката. В рекламата на играта пише за "невероятни 3D-терени", "революционна графика" и други подобни неща. Истината е, че

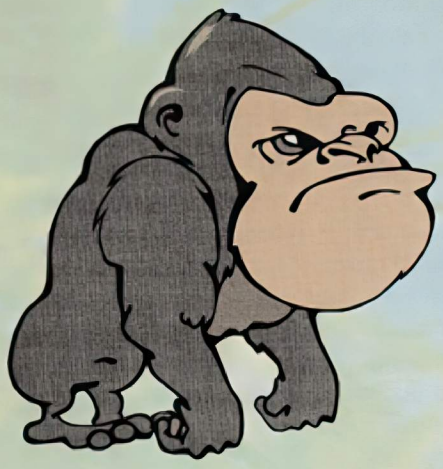
гледката на екрана е подобна на Warcraft 2

И докато преди 2 години Warcraft 2 будеше възхищение, то днес графика от този калибър изглежда просто жалка. Тук искам да спомена и поддръжката на 3D-ускорители. Такава действително има, но аз така и не разбрах за какво точно служи. Играта е 2D, а не забелязах никакви специални ефекти, които биха могли да бъдат дело на ускорител. Освен това "3D-ускореният режим" е по-бавен от софтуерния (е, това действително е новост!) и не изглежда по-добре. Независимо дали ползвате 3D-карта обаче

ще ви трябва адски мощна машина, за да играете Kingdoms

Тествах играта на Celeron 450 с 96 MB RAM и при по-големи мелета се чувстваше сериозно забавяне, което не се забелязва дори при Unreal на 1024x768 с 32-битов цвят! Това не може по никакъв начин да се дължи на графиката или липсващия изкуствен интелект, а явно е резултат на некадърно програмиране... Проблемът с чудовищните системни изисквания може би ще бъде решен с бъдещ patch, но аз лично се съмнявам, че повечето геймъри ще изтърпят Kingdoms дотогава. Все пак Command & Conquer: Tiberian Sun вече се задава на хоризонта, а това май е и истинската причина за прибързаното пускане на тази игра на пазара, защото TA Kingdoms реално няма никакви шансове срещу която и да е било що-годе смислена стратегия я реално време.

Никола Дърпатов



Tarzan

Не минава година без филмовата компания на Walt Disney да се отчете с пълнометражен анимационен филм. 1999 не прави изключение, като този път на големия екран излезе дългоочакваният хит Tarzan, който достигна почетното второ място в американската бокс-офис класация. В историята се разказва за момче, което след загубата на родителите си, израства в дебрите на джунглата. Миролюбивите животни го отглеждат, а хищниците стават негови учители. След години, при срещата си с експедицията на стария учен Porter, Tarzan за първи път се сблъсква с чувства като любов и омраза. За добро или лошо, филмите все по-често вървят ръка за ръка с друга част на развлекателната индустрия – игрите. Това сътрудничество нерядко е причина за създаването на добри продукти, но същевременно и на заглавия, които тънат в забрава и пренебрежение. Излишно е да давам конкретни примери, с такива е пълно. Игрите по анимации на Disney винаги са правели впечатление с превъзходна графика, качествен звук и приятен сюжет. Tarzan е поредното доказателство за това, но... има нещо досадно и отблъскващо. Ако сте играли на Aladdin, The Jungle Book или Hercules, сигурно ще ви се прииска да видите поне малка доза новаторство в Tarzan. Такова има! Вече може да се говори за 3D, но това изобщо не повлия на общото ми впечатление. Като се изключат редките моменти, когато се забелязва движение на камерата, ще имате чувството, че това е поредният 2D jump-and-run. Но това съвсем не е всичко! Разбирам, че продуцентите и художниците са се постарали да направят играта съвсем близка до филма, но не съм убеден, че са взели най-подходящите естетични решения. В огромната част от нивата действието се развива някъде дълбоко в джунглата, а еднообразието е потресаващо.

След първите 20 минути имах чувството, че ще хвана тропическа треска или някоя друга екзотична болест. Едва ли можете да си представите огромното ми облекчение и изблик на радост, когато стигнах до ниво, където джунглата беше на заден план, а героят се вихреше във временния лагер на стария Porter и неговата дружина. С малко повече въображение (и желание), художниците можеха да направят пейзажа нещо повече от различни оттенъци на зеленото. Иначе като цяло графиката е гладка и в стила на старите игри на Disney.

Най-забавната част в Tarzan според мен са звуковите ефекти. Тук определено мога да кажа само добри думи. Главните действащи лица се озвучават от актьорите, които дублират широкоекранния първообраз, а именно известни холивудски величия като Глен Клоуз, Ланс Хенриксен и Мини Драйвър. В първите нива ще имате удовоствието да се превъплътите в малкия Тарзанчо, който несъмнено ще ви накара да се посмеете на уникалните му гласови способности. Все пак не подценявайте невръстното дете, тъй като ще се изненадате от неговата ловкост и подвижност. Не са много хлапетата, които могат безпроблемно да плуват в река, пълна с крокодили или да прекосят непроходимата джунгла, изпълнена с гневни гадинки като отровни жаби, невротични лемури или птици с нарушена нави-

графика	звук	оценка
75	85	70

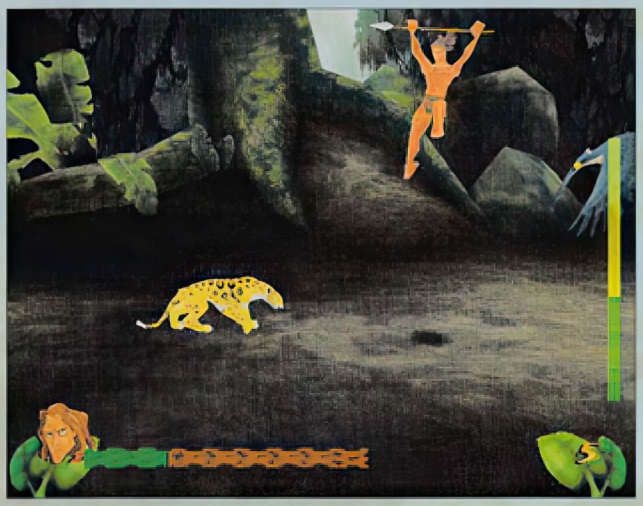
jump'n'run

производител

Disney Interactive
www.tarzan.com

изисквания

Pentium 166,
16 MB RAM, 3D Video



гация. Сигурно си спомняте нивото от The Lion King, където лъвчето Симба трябваше да се спаси от обезумяло стадо бизони. Липсата на свежи идеи изглежда е главната причина да видим и тук интерпретация на тази сцена в цели два варианта. В единия случай трябва да спасите привлекателната млада авантюристка Jane Porter от подивяла глутница гибони. От друга страна, самият Tarzan ще се окаже в доста незавидна ситуация, при която ще му се наложи да се измъкне от стадо уплашени слонове. Досадно повторение, но създателите на играта явно смятат тези кавърверсии за удачни... Преди да се заемете със софтуерните приключения на възмъжалия Тарзан, можете да се позабавлявате с някои други от персонажите във филма. Това става предимно в скритите бонус нива, но има и едно стандартно, при което се впускате с маймунката Terk в едно щуро и забавно плячкосване на безлюдния бивак, построен от някакви си същества, наричащи себе си "хора" и изумително приличащи на местния юнак – Tarzan. Като споменах за бонус нивата, не мога да не отбележа, че доста трудно ще достигнете до тях. За целта ще се наложи да намерите всичките четири фрагмента от една карта. Тези фрагменти са добре скрити в нивата, предимно в хралупи на огромните дървета или на най-високите клони, чието съществуване често ви става известно едва когато вече сте ги подминали и не можете да се върнете.

Когато преминете през началните 5-6 уводни мисии, изразяващи се в прекосяването на определен участък от непроходимата гора и достигането на някакъв чадър, започва същинската част. Така и не разбрах защо точно намирането на чадър води до край на нивото, но може би това ще се изясни след гледането на филма. Както и да е, същността на по-нататъшните ви цели е да преминете през редица препятствия, борба с хищни зверове и намирането на пътя към сърцето на привлекателната Jane. Като оръжие разполагате с издялано от камък острие и неограничено количество камъни. И тъй като игра без злодей не е никаква игра, редно е да ви запозная с Clayton. Неговата роля в филма е доста по-значителна, отколкото в играта, но мястото му на наглия гадняр остава запазено. Привидно верен на Porter и интересчийски "влюбен" в Jane, Clayton няма намерение да дели красивата си годеница с никого, особено с полудивак от гората. В крайна сметка, той е boss-ът, когото трябва да натупате и вразумите накрая.

Ако се притеснявате, че изиграването на Tarzan преди да сте гледали филма ще ви затрудни или ще направи посещението ви в киносалона безсмислено (между отделните 13 нива има кратки откъсчета от филма), то съвсем не е така. Макар и със скромен опит в този жанр, успях да превъртя играта за приблизително 3 часа. Всичко в нея е отчайващо лесно, затова бих я препоръчал на по-младите геймъри или на начинаещите. Ако намирате Heart Of Darkness за "фасулска работа", по-добре не отделяйте време и средства за Tarzan. Ще бъдете разочаровани. Все пак при положение, че сте заклет почитател на jump'n'run-овете, вярвам, че бихте си прекарали един чудесен следобед в неангажираща игра.

Иван Георгиев

DUNGEON KEEPER 2

It's good to be bad – звучи като цитат от някой филм с окултно-сатанистка пропаганда, но повярвайте, това е просто още една от игрите, които са забранени за порядъчни християни и тем подобни заблудени души. На самата кутия на Dungeon Keeper II ще забележите девиза – Evil is Good. Дали това е закачка с новата ценностна система, идваща с новия век, или послание към всички пуритани, всеки решава за себе си. Едно е сигурно – идеята на играта все още е оригинална и единствена по рода си и макар че самият геймплей не е претърпял някакви особени промени, DK2 в основата си е същият наркотик за геймъри, какъвто беше и хитовият първи епизод. Направена специално за играчи, на които им е омръзнало да се правят на примерни герои, тя спечелва сърцата на всички, които все още пазят злодейската искра в себе си. Всъщност няма от какво да се плашите, тази игра не ви кара да ставате сектант. Целият ѝ чар се крие в неповторимия черен хумор, осмиващ всички "средновековни" герои и имащ за цел да ви покаже колосалната глупавина на всички RPG-игри, чиито главни герои обикновено са разни смели яки типове, смилащи всичко по пътя си с лъскав меч, лък и дъх с аромат на чесън. Дано колегите Генко Велев и Ник Мортимър да не прочетат какво сме написали по повод RPG-тата, тъй като ще се стигне до кървава вендета. А дори Калифорния не е достатъчно далече, когато Ник Мортимър ти има зъб.

Зъби

Като говорим за зъби, е най-добре да разкажем и за историята, та да ви стане ясно кой на кого има зъб в играта и чии зъби ще се въргалят по пода. Главният герой, който всъщност всяка сутрин ви гледа от огледалото докато се бръснете, има една-единствена цел в живота – да намери всяко девствено земно кътче и с помощта на организирани подземни атаки да превърне всичко добро и красиво в нещо грозно, зло и гадно (умението се нарича още "модернистично изкуство"). Самото действие се развива изцяло под земята, където трябва да устроите "уютно" подземие, в което подчинените ви да кльопат, захитряват и хубавеят (и да им растат косми, разбира се).

Основните противници са добрите

Т.е. всички онези паладини, рицари, дебели стражи, феи и други подобни мизерници, които си мислят, че сами могат да оправят целия свят. Работата е там, че светът си е хубав такъв, какъвто си е и няма нужда някой да го променя, освен към по-лошо. Вторичните противници са другите лоши, които също трябва да минат под ножа, за да стане ясно кой е истински злият. Така че много кръв ще се лее, още гадна зелена слуз, както и сълзи и сополи, всичко това овъргаляно в перушина.

На излет в мазето...

След като влязохме под кожата на злодея, нека се разходим и в подземието, за да видим какво може се крие там. В центъра на вниманието ви трябва да бъде едно голямо червено сърце (това явно образно представя вашият собствен аналогичен орган), което тряб-

графика	93	звук	75	оценка	85

Нестандартен RTS с елементи на 3D екшън

производител

Bulfrog
http://www.dungeonkeeper2.com

изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX

ва на всяка цена да опазите от вражеските стремежи. Около него са натрупани планини от златни монети, които не са нито повече, нито по-малко, а точно 16000 (след като ги деноминират, ще останат само 16 и броенето ще стане далеч по-лесно), насам-натам се щурат едни дребни типове, наречени импове, които изпълняват ролята на чернoработници. Можете да ги видите през цялото време как копаят в търсене на злато, прехвърчат наляво надясно с тежки товари на рамо, подсилват стените или просто седят в ъгъла и се самозадоволяват. Те, въпреки непристойното си на моменти поведение, са в основата на всяко развитие в играта и без тяхна помощ няма да прокопсате. Тук-таме из подземието има портали, които все пак не са толкова много, че да ги намразите още след второто ниво. От тях изпълзяват всякакви демонични същества, които веднага ви се вричат във вярност. Какво му трябва на такова едно симпатично детенце – на първо място леговище и естествено храна. За спане планинците са доказали, че е най-удачно да се използват разработки на тема палатка, а където планината, там и пещерата, че и подземието... Що се отнася до храненето – авторите със сигурност са били фенове на KFC (или на друга подобна верига, крепяща се на бизнеса с кокошки) и затова във всяко прилично подземие има доста кокошарници, където пернатите просперират, докато не станат жертва на естествения подбор (в лицето на гладно чудовище). На пръв поглед може да ви се стори странно, че кокошарниците непрекъсното се друсат, но това не е бъг в играта. В това можем да се уверим и сами, ако поразсъждаваме логично: пилетата произлизат от яйца, яйцата произлизат от кокошки, кокошките пребивават предимно в кокошарници, а там където има производство, има и вибрации. Така ненадейно стигаме до solution за вечния философски въпрос: "Кое е първо? Кокошката или яйцето?". Разбира се, отговорът е кокошарникът!

Отърсили се от лирическото отклонение, навлизаме по-навътре в подземието и откриваме все по-интересни сгради и учреждения: библиотеки, в които черните магьосници се потят над дебели гнили книги, с цел придобиване на окултни познания и академична степен бакалавър; работилници-ковачници, в които неуморни зеленикави тролове коват поредния капан за примамване на неразумни от новата поточна линия с марка Intel. Там се правят и различни видове здрави врати (doors), което е следваща версия на популярната операционна система "прозорци" (Windows). Кисел мирис на пот лъха от свръхмодерната фитнес зала, в която банда злодеи подобряват уменията си по извиване на вратове и обезкосмяване с клещи. Зад ъгъла пък се разнася прясната миризма на гниещи трупове на странни същества, които бавно и сигурно мутират към най-устойчивия биологически вид – скелет. След кратко вглеждане разбираме, че това е сградата на "затвора за герои", който произвежда кокалести бойци от телата на падналите врагове. Тези, които имат проблеми с гниенето, биват премествани в стаята за изтезания и дават своята лепта за звуковия баланс в играта. Друга възможна професионална реализация за тях е залата за жертвоприношения пред силите на Злото. Има и две особени зали, които са свързани помежду си и имат пряко отношение към финансовия ви просперитет. Жълтият блясък идва директно от купищата злато, които имповете трупат в съкровищницата. За съжаление, дори и най-големите скъперници ще трябва да се примирят с факта, че отвреме навреме трябва да плащат заплати на подчинените си. Трудно е да се обясни какво точно ги правят тези пари при положение, че пилците са безплатни, а спиртни напитки и леки жени в подземията просто не се допускат. На помощ ви идва втората "фискална" сграда – казиното. Тук вашите хаймани ще се втурнат да въртят рулетка, да играят блекджек или, казано с други думи – да ви връщат това, което сте

им платили. Ако някой вземе да печели прекалено много, тогава Keeper-ът (т.е. вие) го удостоява с личен поздрав и ръкостискане, с една малка подробност – стиска го за гърлото и си взима парите обратно.

Ръката на страха

"Как, по дяволите, ще хващам някого за където и да било, след като досега въобще не ми стана ясно къде съм", би попитал всеки начинаещ играч, който не се е захващал с Dungeon Keeper I. Физическото присъствие на нашия лорд на злото се изразява в една хвърчаща ръка, която въпреки старанието на авторите напомня на Нещото от "Семейство Адамс". С нея можете да раздавате шамарено правосъдие, да доставите (в буквалния смисъл) послушниците си на нужното място и да правите магии. Разбира се, вашата власт е най-силна в собственото ви подземие, т.е. в територията, която импове-те са маркирали с отличителните знаци на семейството на Dungeon Keeper-а. За да завладеете нови територии и чужди зали, трябва просто да имате сухопътна връзка с тях и някои от неангажираните с други дейности импове, който да дойде и да я маркира (като куче...). Строежът на нови зали в собственото ви подземие може да стане само там, където сте освободили (изкопали) достатъчно място, на което да ги разположите. Целта на всяко ниво е порталният кристал, който обикновено се пази от местния господар или някой ваш колега keeper. Не е нужно да споменаваме, че за да си вземете кристала, трябва да му покажете къде зимуват раците, като покрай него ще се наложи да поизтребите и цяло стадо типове (номинирани за Оскар-и за мъжка поддържаща роля).

Разбира се, грубата сила е още по-ефикасна, когато бъде подсилена с убедителността на черната магия. Предвидена е забележителна колекция от некромансерски и вещерски заклинания (добре отлежали в буркани за сладко). Част от тях имат ефект както на ваша, така и на чужда територия, но повечето могат да бъдат използвани само в спретнатото родно подземие. Изворът на окултната ви сила се крие в суровата магическа енергия, често наричана мана, която черпите от собствените си земи и съответно колкото повече земи имате, толкова по-харно се почерпвате (притокът не може да надвиши 500). Част от нея отива за поддръжка на собствените ви магически същества и съоръжения (импове, капани...).

Не всички магии са с офензивен характер. Например: Sight of Evil (поглед на злото) ви позволява да надникнете отвъд ограниченията на fog-of-war и да шпионирате. Call to Arms пък всъщност не е магия, а нещо като сборен пункт (едно знаменце), обозначаващо мястото, което войските ви да атакуват. Най-забележителното умение е possesion (обладаване), с което се вселявате в тялото на някой от слугите си и получавате пълен контрол над действията му. Играта в този си вариант твърде заприличва на 3D-екшън, като най-елитните ви войски имат освен няколко оръжия и специални възможности като промъкване, отваряне на врати с шперцове, снайперска стрелба и т.н. Така можете да извършите същински подвиг, тъй като posess-натото чудовище се справя много по-добре от компютърно-управляваното и с един нещастен гоблин като нищо можете да пречукате някой от големите босове (това е то Давид срещу Голиат).

Come baby, come...

Вместо да пръскате с RAID против вредители, можете да направите подземието си още по-шик, като разхвърляте из него прилично количество капани. А изборът е предостатъчен – от традиционните газови камери (модел Хитлер'45), стрелящи оръдия, шипове, търкалящи се камъни и огнени адове до клетки със скелети, които всяват ужас в недостойните противници и бързо ги отказват от всякакви идеи за навлизане в обетованата земя. Вратите също не страдат от липса на модели, като най-интересни са т.нар. тайни врати, които изглеждат като обикновена стена и магическите врати, които са почти невъзможни за преодоляване. Предназначението на този вид съоръжение е да забавят навлизането на враговете ви, та да можете да се организирате с подобаваща отбрана (посрещаща делегациите с хляб и най-вече тонове сол).

Кой е всеобщият любимец в играта? Всеки, който е играл първата част, ще отговори без колебание – РОГАТИЯТ!!! С халка на носа и горящи крака? Да!!! Може ли без него и топлата му усмивка? Не!!!

Horny пак е тук и то дваж по-нахилен и по-червен и грухтящ (думата horny е много двусмислена).

Срещи с него ще имате на края на всяко ниво (той събира лелеяните камъчета), а с помощта на древния талисман ще можете да го извикате и по време на самата игра. Освен с него ще имате чести срещи и с големия, преял с боб, демон и екзотичната мадама от залата за мъчения, която обожава да сваля кожата от лицето на противниците с металния си маникюр, изпитвайки явно удоволствие от това занимание. Очакват ви и още много нови и стари любимци, с които е най-добре да се запознаете насаме (и то на тъмно).

Също както в ролевите игри, подчинените ви трупат опит и по-високи нива на бойни умения. В тренировъчната зала те могат да достигнат максимум четвърто, а по-нататъшен опит се трупа само от реални битки. С покачване на нивото те научават и някоя нова магия или умение.

Нещо повече за графичната страна на Dungeon Keeper. Играта, съвсем в стила на модерните времена, използва 3D-технологии за изграждане на нивата и при това не натоварва много системата. Тези, които са играли първата част, със сигурност си спомнят псевдо-3D-атмосферата, която се носеше над тогавашните подземия. Във втората част нещата са много по-реални, като вече всеки обект си е напълно триизмерен. Играта е обилно напоена със страхотни предварително подготвени 3D-анимации, които ще ви грабнат още с въведението и ще ви радват окото след абсолютно всяко ниво от кампанията. В действителност те нямат никаква връзка с историята, но за сметка на това са радост за всеки любител-садист.

Звукът е на подобаващото брутално добро ниво, което се очаква от Bullfrog. Говорът е абсолютно навсякъде, като господарят ви най-често се обръща към вас в рими. Музиката напомня на бойните маршове в стил Warcraft, но има и интерактивни музикални отклонения от стила при определени събития.

Мамо, искам още...

И ще получите, защото който иска – получава, който търси – намира, които grep-ва, find-ва, а който не търси, го намират в канавката! Получавате multiplayer, който е коренно различно преживяване от единичната игра, особено когато сте четирима keeper-и. Получавате 3 тайни нива, в които се крият най-забавните изненади – например игра на голф в свободното време. Получавате и нещото, наречено "my pet dungeon", което е keepr-ска версия на тамагочи: строите си собствено подземие, пускате вътре герои, трепете си ги и се радвате на разнообразието от начини, по които умират. Получавате всевъзможни бонуси и скрити изненади и всичко това събрано само на 1 CD. Поръчвайте докато има... офертата важи до изчерпване на запасите от добри герои.

Георги Пенков, Боян Спасов

RICOH
COLOR COPY SHOP

Записвачки и дискове RICOH

Край на проблемите с четенето на дискове!

Скорост на запис и презапис 4X, скорост на четене 20x.

Проведените тестове показаха 100% съвместимост между записаните на RICOH дискове и 29 различни CD-ROM устройства.

В света има много фирми, които слагат своето лого на дискове и записвачки, но RICOH е единствената фирма, производител на цялата гама SCSI и IDE записващи и презаписващи устройства, CD-R и CD-RW дискове.

Търсете в магазините на:

PC Mania в София

магазин МУЛТИМЕДИЯ
Бургас: ул. П.Евтимий 113

На едро:
Color Copy Shop,
пл.Славейков 9 /Безистена/
тел. 986-10-15

Red Baron 3-D

Проклет да си, Червени Бароне! Проклети да сте и вие, скъпи колеги! Това беше първата ми мисъл, когато избягах от компютъра си след 2-3 часа насилствено занимание с тази имитация на самолетна игра. Ето че задружният екип на PC Mania изпълни своята отдавнашна закана и ме принуди да пиша за симулатор на селскостопанска авиация. Това е единственото нещо, на което мога да оприлича Curse you! Red Baron. Не ме разбирайте грешно – играта е сносно нарисувана и реалистично пресъздава полет на двуплощник. Просто на карането на самолетите от Първата световна война се покрива почти едно към едно с управлението на летящите бракми, които провеждат химически геноцид срещу колорадските бръмбари и другите вредители по пролетните и есенните посеви. С майтапа обаче беше дотук.

Curse you! Red Baron ще ви качи на борда на най-първобитните самолети от зората на авиационната ера. Попадате в епоха, в която въздушните битки все още са нещо непознато и екзотично, а ракетите, радарите и многофункционалните дисплеи все още съществуват само в мечтите на най-дръзките изобретатели и фантазьори. Ще се срещнете с първите бойни пилоти, които отиват на война в откритите кабини на своите паянтови самолети, направени предимно от жици, дърво и плат.

Ще можете да воювате с осем различни старовремски изтребителя – четири съюзнически и четири германски. Ще се сблъскате и с германския самолет Halberstadt CL.II, който е нещо средно между изтребител и бомбардировач, притежава добра маневреност и има смъртоносна картечница за обратна стрелба. Ще можете да отстреляте и някой друг английски разузнавателен FE-2, тежък германски бомбардировач Gotha или пък негов събрат Handley-Page от Британските кралски ВВС.

Curse you! Red Baron ви предлага три вида игра Dogfight!, Red Baron Challenge и Hot Seat Competition. При първия вариант просто кликвате веднъж с мишката и се впускате в люта въздушна битка. Във втория случай можете да предизвикате кои от най-известните асове на Първата световна война. Третият ви позволява да предизвикате до петима други играчи и да се сражавате за определено време. Този, който има най-много точки, печели. Шокиращото в случая е, че в Curse you! Red Baron липсва сюжетна линия и дори няма отделни кампании. Освен това отсъства и елементът на битките с наземни цели. Просто играчът трябва да се върти във въздуха като муха без глава със своя старовремски самолет.

В графично отношение Curse you! Red Baron е общо взето гола вода. Самолетите изглеждат като хартиени модели, теренът е адски еднообразен (с изключение на някое заблудено дръвче), пилотът е принуден да седи в абсолютно двуизмерна кабина. Тази игра може би нямаше да е чак толкова лоша, но

графика	звук	оценка
53	68	48

авиосимулатор
по първата световна война

производител

Dynamix / Sierra
www.sierra.com

изисквания

Pentium 133
32 MB RAM и DirectX 6.1

ако беше излязла преди 2-3 години...

Иначе моделът на полета е сравнително реалистичен. Веднага ще усетите, че не можете да правите каквото си искате с вашите витлови самолети. Те твърде лесно губят мощност и височина, когато се опитвате да правите различни маневри, характерни предимно за реактивните изтребители. Единственият значителен пропуск в реализма може би е фактът, че в действителност архаичните машини от тази епоха дори са се трошили във въздуха, когато някой луд пилот започне да си прави експерименти в сферата на висшия пилотаж.

Може би някои от вас вероятно вече се питат какво общо има някакъв си "Червен Барон" с въздушните битки на Първата световна война. Все пак не всички са длъжни да знаят в подробности историята на военната авиация. Всъщност това е прякорът на легендарния германски благородник Манфред фон Рихтхофен, който е един от най-великите асове не само на своята епоха, но и на всички времена. По-принцип голяма част от пилотите на бойни самолети в зората на въздушните битки са били хора със "синя кръв", а авиационните сражения са се превръщали в нещо като небесни рицарски турнири и са водели по неписан, но железен, кодекс на честта.

Манфред фон Рихтхофен е преместен във Военновъздушните сили от елитна кавалерийска част в началото на Първата световна война. В началото той управлява наблюдателен самолет на източния фронт. Там той е открит от "бащата" на германската военна авиация Освалд Бьолке. Младият благородник е избран за пилот на изтребител в елитната изтребителна ескадрила на германските ВВС. След смъртта на своя учител и наставник Фон Рихфхофен се превръща в най-добрия ас на войната с официално признати 80 въздушни победи.

Благородникът е бил великолепен пилот, но неговите най-силни качества са лидерството във въздушните битки и брилянтната тактика. След като е признат за главнокомандващ на германският въздушен юмрук и за командир на най-елитната бойна част по време на войната, Фон Рихтхофен дори боядисва своя самолет-триплощник в тъмночервено, за да се вижда от по-далечно разстояние и за да знаят противниковите пилоти с кого си имат работа. Оттам идва неговият прякор "Червеният Барон".

Когато се изправите срещу него във въздушно сражение, не забравяйте нито за миг, че това е един от най-великите пилоти, които някога са сядали в кокпита на самолет. Той познава отлично възможностите на своя и вашия самолет, анализира действията ви всяка секунда и стреля с картечницата си като жив дявол. Прави малко грешки и превръща в смъртоносно предимство и най-малкото объркване, което може да ви сполети в небето. Все още дори се спори, дали той е бил свален от вражески изтребител или от наземно базирана противовъздушна картечница... Така че ако трябва да се биете срещу германската авиация, отваряйте си очите на четири за тъмночервения триплощник на Фон Рихтхофен.

В Curse you! Red Baron ще се сблъскате с още една прочута личност – младия Хитлеров съратник Херман Гьоринг. Той поема командването на германското Луфтваффе след смъртта на Фон Рихтхофен. Както може би се досещате, Гьоринг е описан като не толкова добър, но затова пък дистанциран и студенокръвен боец. В играта той е представен като компетентен, но безскрупулен пилот, който няма рицарско поведение във въздуха и е опериран от чувство за "феърплей"...

Но нека не задълбавам много в историята и се върна към Curse you! Red Baron. Лично на мен тази игра не ми се понрави особено, защото е твърде шаблонна и еднообразна. Мисля си, че човек трябва да е твърде голям маниак на тема "симулатори" или наистина да няма с какво да играе, за да се захване нея.

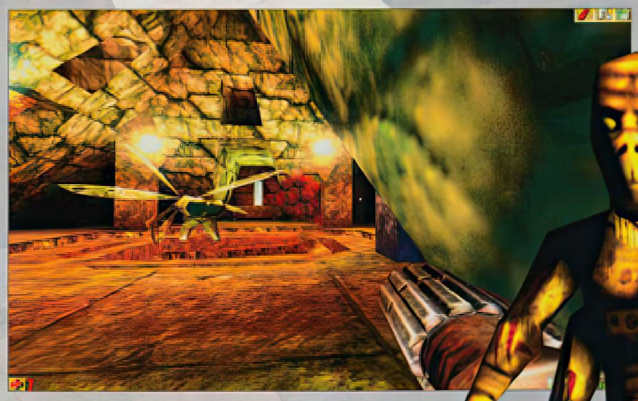
Морган Кроу

Unreal
return to na pali

"Нереалната" игра се завърна! Точно една година след излизането на оригиналния Unreal феновете на 3D-екшъните бяха зарадвани и с дългоочаквания mission pack Return to Na Pali. Ако сте следили новините на PC Mania, вероятно сте забелязали, че това заглавие трябваше да излезе още през март, но желанието на програмистите да направят действително качествен продукт доведе до станалото вече обичайно в бранша закъснение от няколко месеца. В случая това явно е било оправдано, защото Return to Na Pali предлага наистина много нови неща спрямо оригинала и доста други компании сериозно биха се изкушили да го продават направо като Unreal 2.

Първото нещо, което прави впечатление след инсталацията, е, че играта не е правена от Epic Megagames. Mission Pack-ът е дело на Legend Entertaiment, които са по-известни в геймърските среди с превъзходните си quests и скоро ще зарадват феновете на този жанр с Wheel of Time (епичен quest с графичната система на Unreal!). Фактът, че Epic са им се доверили да направят не само Return to Na Pali, но и истинския Unreal 2, говори достатъчно красноречиво за качествата и амбициите на хората от Legend.

Превъртелите Unreal вероятно си спомнят, че накрая успявате да избягате от планетата Na Pali с извънземен кораб. Поради лошо стечение на обстоятелствата горивото ви свършва доста бързо и започвате да се реете безцелно из космоса с плахата надежда, че някой ще ви намери и спаси. И чудото действително се случва – земният космически крайцер UMS Bodega Bay се намира в същата звездна система и вашето корабче бива прибрано на борда. Там обаче вместо цветя и поздравления за щастливото избавление ви чакат лоши новини. UMS Bodega Bay се намира на път за Na Pali, където трябва да открие и евакуира останките от строго секретния земен военен звездолет Prometheus, който е катастрофирал там преди няколко седмици. Капитанът естествено бързо разбира, че вие сте бившият затворник 849, който така или иначе се води мъртъв и ви прави една доста интересна оферта. Или отивате сам на Na Pali и довеждате спасителната мисия до успешен край, или заминавате на безплатна и не съвсем доброволна разходка без скафандър в



графика	звук	оценка
97	99	94

3D-екшън

производител

Legend Entertainment
GT Interactive
www.gtgames.com
/unreal/missionpack/

изисквания

Pentium 300
64 MB RAM, 2 MB Video

открития космос. Естествено при така поставени условия изборът е лесен и само няколко часа по-късно отново сте в кошмарния ад на чуждата планета, който уж завинаги беше останал зад гърба ви.

И тук започват новостите. Първата е, че Legend Entertaiment сериозно са наблегнали на сюжета на играта. За разлика от оригиналния Unreal, в Return to Na Pali си има истинско интро, а преди всяко ниво се показва кратко филмче с монолог на главния герой, който описва накратко видяното, оплаква нерадостната си съдба и се подготвя за следващия етап от смъртоносната операция. Иначе в самите нива отново ще намирате десетки кратки съобщения от екипажа на аварирания кораб и местни жители, които ще ви ориентират в обстановката и ще ви дадат представа за предстоящите трудности. А те въобще не са малко. Като цяло освен познатите вече от Unreal гадини има и няколко съвсем нови извънземни чудовища. Поне според мен най-оригинални са едни малки гущерчета, които нападат в групи от по 4-5 и ако не внимавате много, бързо ще ви превърнат в безжизнена биомаса, която става само за суровина във фабриките за рециклиране на зловещите Skaarj или муниция за Gex Biorifle. Има и един тип огромни оси (подобни на тези в оригиналния Unreal, но по-едри!), които особено в по-големи количества могат да бъдат адски неприятни. Проблеми ще ви създадат и гигантските паяци, които са се превърнали в страшна напаст за местните жители. Тъй като те все още ви разглеждат като "Спасител" и очакват вашата подкрепа за борба с нашествениците Skaarj, ще трябва по принуда да помогнете и при битката с отровните паяци. В замяна туземците отново ще ви покажат цял куп тайници с най-различни благинки като муниции, брони и т.н. В по-късните нива се срещат и едни съвсем неочаквани противници, с които обаче ще ви оставя да се запознаете сами. За радост са предвидени и няколко нови пушкала, които сериозно ще ви помогнат да оцелеете на повърхността на чуждата планета. В играта отново е включен целият арсенал от Unreal като към него са добавени Assault Rifle (много ефективна щурмова карабина, която обаче хаби муниции на поразия), Grenade Launcher (гранатомет - това май е достатъчно като обяснение) и Rocket Launcher (това оръжие е по-слабо от познатия вече Eight Ball, но също вър-

ши добра работа, а и хаби доста по-малко муниции!).

От гледна точка на обема Return to Na Pali също не разочарова. В кампанията са включени 14 нови нива за солови играчи. Повечето от тях са направо гигантски (Spire Valley примерно обхваща площ от поне 10 квадратни километъра!) и ще изненадат положително феновете с доста интересни хрумвания. Приятен е и фактът, че Legend са използвали нарасналата мощ на PC-тата и 3D-ускорителите и са включили много повече нива на открито, които поне според мен са доста по-забавни от стандартното лутане из най-различни мрачни коридори, което се среща в останалите 3D-екшъни. Докато играх mission pack-а забелязах, че в повечето случаи можете да минете нивата сравнително бързо, но тогава ще пропуснете най-интересното от играта, защото повечето от бонусите, а и някои от най-красивите графични ефекти, обикновено се намират встрани от вашия главен маршрут. Почти на всяка карта има гигантски области, които никога няма да видите ако веднага хукнете към изхода! Така че си заслужава да се поразходите на спокойствие, ако не за друго, то поне, за да се изкефите максимално на феноменалната графика.

Разбира се, на CD-то ще намерите и цял куп multiplayer-карти. Като отворих дума за multiplayer искам задължително да подчертая, че mission pack-ът е правен с версия 2.24 на Unreal, а това гарантира, че всички проблеми с мрежовата игра принадлежат към миналото. Другото, което прави впечатление, са ботовете, с които можете да потренирате у дома преди поредния deathmatch в най-близкия геймклуб. Те са с невероятно AI и без особен проблем декласират всички ботове за Quake II, които съм виждал. Въобще този компонент от играта е изключително пипнат и само допълнително подсили очакването на Unreal Tournament, който също вече е във фаза на финално тестване и вероятно ще се появи до 1-2 месеца на пазара.

Миналата година Unreal освен с феноменална графика и геймплей се прочу и с направо "нереалните" изисквания към системата. Като се има предвид, че графиката и звукът на Return to Na Pali са дори на малко по-високо ниво от оригиналната игра, едва ли е кой знае каква изненада, че отново задължително ще ви трябва Pentium II 300, 64 MB RAM и добра 3D-карта, за да се насладите на невероятните ефекти, които и днес без проблеми оставят цялата конкуреция на светлинни години.

Никола Дърпатов

RIVA Sound

МУЗИКАЛЕН ЦЕНТЪР РИВА САУНД ПРЕДСТАВЯ:

THE VELVET CRUSH

Heavy Changes - Още един брилиянтен диск от царете на американския алтърнатив саунд.

mapper rose

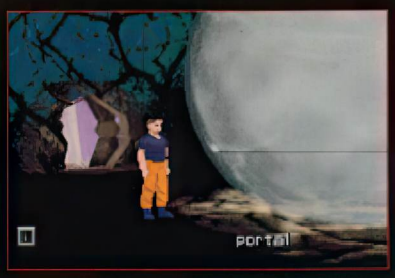
Hello June Fool - Директно от Ню Йорк, любимата група на американските студенти, с чисто нов албум

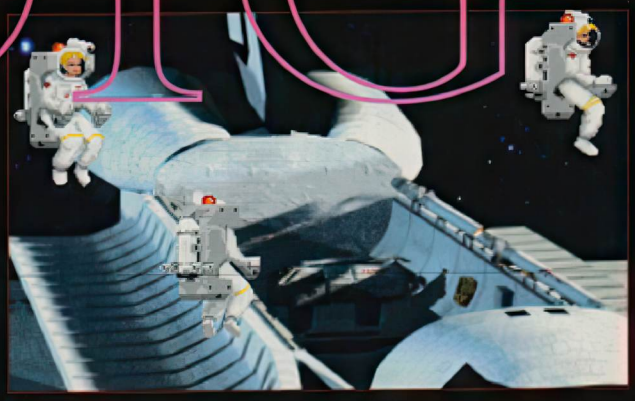
COOKING VINYL

МУЗИКАЛЕН ЦЕНТЪР РИВА САУНД - ИЗКЛЮЧИТЕЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА COOKING VINYL ЗА БЪЛГАРИЯ

ЗА ЗАЯВКИ НА ЕДРО: ТЕЛ: 31 71 28, ФАКС: 31 00 60, МАГАЗИН В СОФИЯ - УЛ. КЪРНИГРАДСКА, ДО БФС
www.rivasound.com; e-mail:office@rivasound.com (приемат се заявки и по e-mail)

THE DIG





Сега, когато 2D-куестовете са един от най-забравените жанрове, не можем да правим нищо друго освен да си спомним добрите стари времена, когато правенето на подобни игри беше една от печелившите стратегии - сигурен начин да бъдат спечелени сърцата на публиката. Дори не чак толкова добрият куест изисква доста повече труд, отколкото проста екшън игра, а в онези дни шедьоврите на Lucas Arts се правеха с години, като на авторите това явно им доставяше удоволствие. The Dig е един от първите по-модерни куестове на фирмата, но въпреки това е достатъчно стар (1995), за да намери своето почетно място в рубриката ретро.

Една от основните причини да се спрем именно на този куест е особената му история. Така или иначе игрите на LucasArts никога не са с плоск сюжет, но тази е правена по сценарии на Стивън Спилбърг. А когато се съберат Лукас и Спилбърг всички знаем какво се получава. От друга страна, сега, повече от 4 години след излизането на тази игра, като се вгледаме във intro-то към нея веднага откриваме паралел с филми като Apollo 13, Armageddon, Asteroid и други подобни, които обаче за всеобщо учудване се появяват доста след самата нея. След като изгледате интрото ще си помислите, че историята е толкова плоска, колкото и на гореизброените филми, но това съвсем не е така, тъй като зад привидната заплаха от астероиден апокалипсис се крие нещо много по-интересно...

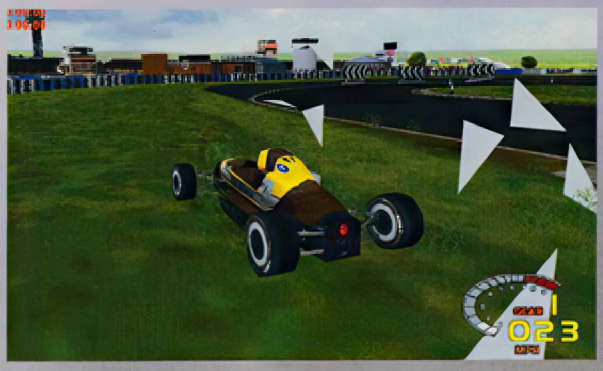
...изследователска станция Борнео засича голямо тяло, приближаващо се към Земята с огромна скорост. Изчислено е, че в рамките на 3 седмици ще има пряк сблъсък с родната планета на човечеството, който ще доведе до тотално изтребление на всичко живо. Веднага е сформиран спецотряд, който има за цел да отклони астероида (наречен Атила) с помощта на прецизни ядрени експлозии, без обаче да го раздробява на части, тъй като това би означавало също толкова голям катаклизъм. Нашият човек се нарича Бостън Лоу и е типичният военен, трениран да оцелява при всякакви обстоятелства. Негови спътници са репортерката Маги Робинс (която освен това е чудесен лингвист) и геологът Лудгар Бринк (който пък е забележителен археолог). Ясно е, че НАСА има подозрения за това какво може да крие в себе си Атила и затова е решила да изпрати точно такива разностранно развити личности. И наистина, Атила се оказва същинското доказателство за извънземен разум - дегизиран космически кораб.

Така с течение на играта, героите активират двигателната система на кораба (случайно) и се озовават в изоставен извънземен свят, който всъщност представлява гигантска руина на изчезнала цивизация. Точно за това и играта се казва The Dig, което трябва да се преведе като "Разкопката", а не като например "Копаенето", както биха направили тукашните преводачи на филмови заглавия. Планетата на извънземните крие много тайни, включително и тази на безсмъртието, но играчът скоро се убеждава, че най-трудната задача е да се намери обратният път към Земята. Ключът към загадката се крие в странното Пространство-Време-6, което е с 3 материални и 3 времеви измерения. Никой, който е съществувал някога в нашия пространствено-времеви континуум, не може да прави там нищо друго, освен да наблюдава. Оказва се, че изчезналата извънземна раса е станала пленник на красотата на тази нова вселена, която постепенно се е превърнала в затвор за тях. Играта свършва с хепиенд, като в замяна на помощта, която оказвате на чуждата раса (показвате им как да се върнат в нормалния свят), нейните представители ви помагат да се върнете на Земята.

Това естествено е много, много съкратена версия на страхотната история, която, уви, не може да се събере лесно на една страница. Между другото, по играта има написана и книга. Автор е небезизвестният Алън Дийн Фостър, който прави книжните версии на доста известни филми (например Пришълецът). The Dig не може да се мери със съвременните заглавия от гледна точка на графика. Ако си я намерите обаче, със сигурност ще се затрудните малко в изиграването, тъй като тя съвсем не е толкова елементарна, както малкото куестове, излизащи в момента.

Георги Пенков, Боян Спасов

TOCA2



В света на компютърните рали TOCA2 се радва на особена популярност и това още веднъж доказва колко странно и често необяснимо нещо е геймърският вкус. Играта излезе на пазара по време, в което ще трябва да се бори с безспорно хитови заглавия като Need for Speed – High Stakes, Speed Busters, Breakneck. Нагърбих се с тежката задача да открия в TOCA2 достойнства, които биха я направили конкурентна, и, честно казано, не можах да намеря много такива. Авторите от Codemasters са успели да създадат продукт, който ще се понрави най-вече на геймърите от западните части на Европа. Причината за това е, че в този регион пистовите състезания с туристически автомобили са по-популярни. Като казвам туристически, не си мислете, че ще карате миниванове, пикапи или серийни модели, тъй като единственото туристическо в тези возила е купето, което разбира се също е доста модифицирано. TOCA2 е чисто рали, а екшън-елементът се състои в това, че ще имате възможността да пробвате шофьорските си умения (а в този случай е необходимо те да са на много добро ниво) в състезание, където компютърните ви противници са доста добри, а и пистите са порядъчно трудни и неподходящи за автомобили от такъв тип. За тези, които са имали щастието да играят Collin McRae Rally, нещата ще бъдат много по-ясни и лесни, но

графика	звук	оценка
55	62	41

Рали симулатор

производител

Codemasters
www.codemasters.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM 4 MB 3D Video

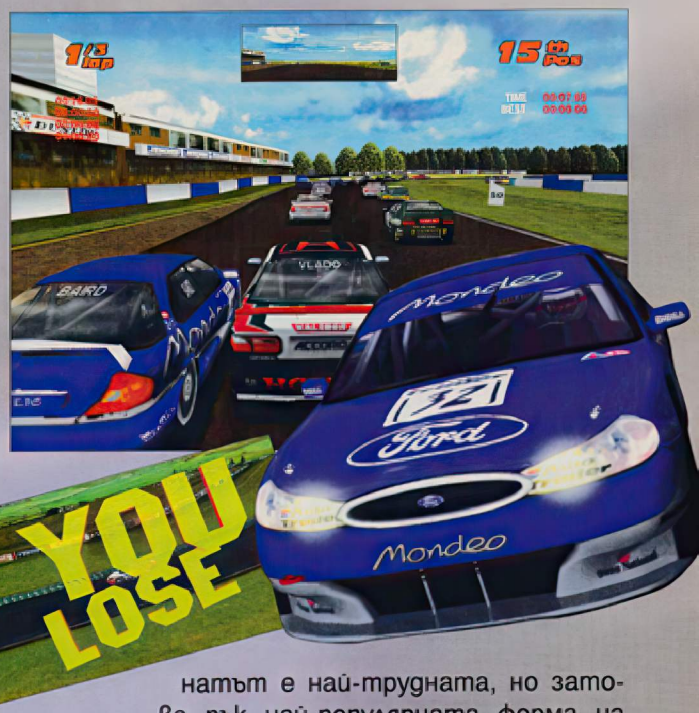
почитателите на рейсъри от типа на NFS ги очакват куп трудности и неприятни изненади

Всичко това допълнително се усложнява от безкрайно тромавия engine, използван от програмистите на Codemasters. Играта е с толкова високи системни изисквания, че ако не разполагате с достатъчно бърз процесор, мощен видеоускорител и RAM в големи количества, ще трябва да се мъчите с ниски разделителни способности, минимум детайли и изключително неприятни накъсвания точно в момента, когато с големи усилия сте успели да се придвижите до челна позиция. Всичко това можеше да се преживее лесно, ако графиката беше на ниво, но за съжаление нещата и в това отношение не стоят добре. Колите са порядъчно ръбати,

пистата е оформена скучно и безцветно,

а впечатляващи специални ефекти отсъстват напълно.

Звукът е на сравнително добро ниво. Според авторитетни геймърски издания шумът от двигателите бил особено близък до истинския и тук не мога да твърдя нещо различно, тъй като не съм имал възможността да наблюдавам такова състезание на живо. Не мога да оценя така обаче звука при катастрофа, който звучи нереално меко. Особено дразнещи са тъпанарските коментари, а най-досадно е, че в началото на всяко състеза-



ние трябва да изслушате едноминутното излияние на коментатора, което поне аз не намерих начин да изключа.

Голямото и единствено според мен достойнство на TOCA2 е изключително високата степен на реализъм при управлението на колите, която авторите от Codemasters са успели да постигнат. Да караш един от така нареченитe туристически автомобили е сериозно изпитание, даже и за каления в компютърни ралита ветеран. Прецизността е на такова равнище, че всяка, дори и най-малка, грешка ще ви отнеме възможността за класиране на място, различно от последното. Обаче независимо от претенциите на производителя за невероятен реализъм на играта, крайният резултат от напъните за сериозна симулация е повече от съмнителен. Самите автомобили са изключително тромави, трудно управляеми и прекалено неустойчиви. Това, че карате с около 200 км/ч, личи единствено от показанията на километража.

При сблъсък с такава скорост колите се държат все едно нищо не се е случило, но и най-леката грешка в управлението ще накара автомобила ви да се завърти като пумпал и необходимите, за да го вкарате в пистата, няколко секунди обикновено са фатални с оглед на крайното класиране. Независимо от голямото разнообразие от различни возила, те се държат по абсолютно еднакъв начин на пистата. Няма да почувствате почти

никаква разлика между Opel Vectra Vauxhall, Audi A4, Volvo S40 или Peugeot 406

Интерес представляват допълнителните автомобили. Първите два, прочутата "малолитражка" Ford Fiesta и Van Diemen Formula Ford, можете да пробвате веднага, другите шест ще получите като бонуси. При тях разликата в поведението на пистата е значителна и в никакъв случай не препоръчвам на новаците да се пробват в директно състезание с тях.

Пистите са общо осемнадесет, от тях осем са стартовите, на които трябва да докажете шофьорските си способности и да получите достъп и до десетте бонус-писти. Всички трасета са разположени на територията на Англия и са реално съществуващи.

Възможните варианти за състезание са стандартни. В Single Player можете произволно да избирате на коя писта да се състезавате. Тя служи по-скоро за тренировка, а не, както при други ралита, като аркаден и неособено ангажиращ вариант. Challenge предлага горе-долу същата възможност, но са въведени Checkpoints (контроли), т.е. за определено време трябва да изминете определена част от пистата. В Time Trial можете да се опитате да поставите рекорд за време. Провежда се в два варианта – със и без Checkpoints.

В Testtrack можете да тествате различните трасета. Шампионатът е най-трудната, но затова пък най-популярната форма на играта. В нея се състезавате срещу петнадесет противници по всички писти. В зависимост от класирането си получавате определен брой точки. Състезанието започва с една обиколка за определяне на стартовата позиция, която е от много голямо значение за достойно представяне в същинското състезание. Неприятното е, че ако не съберете определен минимум точки, ще видите надписа "GAME OVER" и ще се наложи да започвате отначало. Ако не ви допада стандартната форма на шампионат,

можете да пробвате и алтернативата, наречена "Support Ear Championship",

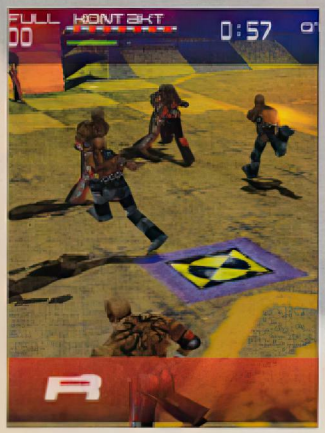
в която обаче автомобилите са много по-трудни за управление и изискват сериозен опит в компютърните ралита.

За тези, които предпочитат играта срещу реални, а не срещу виртуални противници, е предложен мултиплейър, който освен стандартните варианти предлага и взаимствания от конзолите Splitscreen за четирима.

Независимо от всички изброени недостатъци TOCA2 е игра с много достойнства, които, за съжаление, могат да бъдат разбрани и оценени само от маниаците на тема автомобилни симулации.

Владо Георгиев

SAVAGE ARENA



Винаги ми е било интересно как другите хора си представят бъдещето. Обикновено мненията се базират на двете крайности. Едни казват, че ни чака огромен технологичен скок, завладяване на нови галактики, а според други ще станем жертва на собствената си морална деградация и ще се самоунищожим. Създателите на Savage Arena смятат, че истината е някъде по средата. Според тях ни предстои навлизане в новото хилядолетие с подобаващ технологичен скок, но хората ще бъдат отегчени до смърт и тук започва търсенето на алтернативни форми на забавление. Наред с гледането на телевизия, спортът винаги се е нареждал сред любимите дейности на човека, независимо дали участва в него активно или пасивно като наблюдател. Нов век – нов спорт! Да, но не е толкова просто. Вече има толкова много игри, че е почти невъзможно да се измисли нещо оригинално. Задънена улица? Не, защо пък да не се направи смесица от... футбол и кеч. Речено – сторено. Нещо все още липсва, хайде да добавим и по някое оръжие на играчите, нека да са бомби и страховити резачки. Сигурно вече имате представа как ще се забавлява човечеството през 21 век. Логично е да попитате какви все пак са правилата на този спорт. Правила няма, единствената цел е да успеете да преминете през всичките си опоненти и да вкарате нещо като топка в модификация на врата, както е при футбола. Само че никак няма да ви е лесно да го направите, защото току-виж сте се озовали без жизнено необходимите ви крайници точно на метър от вратата на противника. Цялата касапница се развива на 16 геосферични арени. Само не ме питайте какво точно означава "геосферични", но терените са колоритни и добре изглеждащи, макар и еднообразни. Ръководите екип от осем здравеняци, които с кръв и пот трябва да достигнат до заветната победа. Не е задължително да завършите с всички от отбора, дори в началото е почти невъзможно – поне докато аз играех, винаги имаше жертви, паднали в името на каузата.

Идва ред да си кажа мнението за управлението. Не започвам с графиката и звука, защото именно управлението прави основното (в случая – лошо) впечатление от дадена игра. Бих си позволил да кажа, че при Savage Arena за контрол върху играчите дори не може да се говори. Програмистите от Rage Software е трябвало поне да се опитат да направят Savage Arena дос-

графика	звук	оценка
65	60	64

Спортен екшън

производител

Rage Software
www.rage.co.uk/savage/savage.htm

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

тъпна за начинаещите в жанра. Налице е голям пропуск, водещ до ситуации, в които оригинални идеи често биват пренебрегнати заради нескопосаната си реализация. За графиката също не може да се говори със суперлативи. От една страна, резултатът, който се вижда на монитора, е приличен, но все пак е далеч от съвършенството, което очаква разглезеният геймър. Savage Arena поддържа повечето 3D-ускорители, така че нямаше да е излишно, ако имаше поне зачатък на светлинни ефекти, по-детайлни арени и играчи. Никак не е приятно да те убеждават, че ръководиш движенията на човешки същества, а в действителност те да изглеждат точно като дървени фигурки. Между другото, бях направо шокиран от нереалистичността на някои от детайлите. За пръв път виждам сенки с шарки, а за капак на това не е ясно кое е сянката и кое тялото, което я хвърля. Кръвта се състои от четири разтегнати пиксела и нямаше да е зле, ако оставаше до края на полувремето. Състезателите от всички отбори са изградени от един и същ триизмерен модел. Вярно е, че можете да избирате между множество skins, но това изобщо не придава на тимовете индивидуалност – срам и позор за Rage Software!

За motion capture и дума не може да става. Играчите имат некоординирани движения, но като се замислих, това може да се приеме като изкривена форма на реализъм. Представете си само колко удари по главата отнасят... Като стана дума за ударите, те май са един от малкото добре изпипани елементи на играта. Става въпрос за типични кеч-маневри от рода на премятане през рамо, размазване на физиономията след подобаваща засилка или извиване на вратове. Гореспоменатите прийоми са едни от смъртоносните, докато при повечето ще повалите за малко съперника, който само след миг ще се е съвзел, готов да ви отвърне на жеста.

Звукът не изненадва с нещо особено. Както се очаква, предимно се чува ръмжене, придружено с победни викове или тюхкания при загуба на точки. Отвреме навреме женски глас ще ви информира при преждевременната смърт на играч и след отбелязване на даден резултат.

Насилието в Savage Arena е повече от това във филм на Куентин Тарантино, което я прави подходяща само за по-закоравели геймъри и съвсем отсява аудиторията. Но истината е, че Savage Arena притежава специфична атмосфера. Въпреки проблемите с управлението, отново пусках играта и тя винаги ме изненадваше с нещо ново. Убеден съм, че веднъж успели да свикнете с контрола, ви очакват доста часове пред компютъра. Ако нямате претенции на тема блестяща графика и цените новаторските идеи, сигурно ще ви е интересно да се спрете на тази игра.

Иван Георгиев

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Ах, Cryo, Cryo, Cryo...

Всеки път си казвам така и със съжаление поклащам глава, когато ми попадне игра на прочутата френска фирма, работеща вече близо десетилетие в бранша на компютърните игри. Тези брилянтни мозъци създават истински шедьоври на хартия, концепциите за игрите им често са неотразими и изключително оригинални, но крайният продукт почти винаги е незадоволителен. Наистина е чудно как историята се повтаря с всяка нова игра на Cryo: сюжет, който смайва с оригиналността си, красива графика, перфектни звуци, изпипана музика и на фона на всичко това, геймплей, който отчайва само след няколко часа игра. Необяснимо е как такива добри идеи редовно биват опропастявани от груби грешки в дизайна и нескопосан интерфейс. Убеден съм, че ако тези концепции можеха да попаднат примерно в ръцете на LucasArts или Sierra непременно щяха да се родят шедьоври. Жалко е също, че вместо да се усъвършенстват в направата на приключенски игри, където имат доста добри попадения (напр. The Lost World, Atlantis, както Versailles и Egypt, които са с историческа тематика), Cryo се люшкат от жанр на жанр – напоследък опитват пробив в екшъните и дори реалновремевите стратегии (Saga, Deo Gratias), което определено не им се отдава. Доказателство за това е и най-новият им хибрид между Alone in the Dark и Tomb Raider – Guardian of Darkness.

В Guardian of Darkness можете да се насладите на магнетичното присъствие на вокала на Smashing Pumpkins – Били Коргън, който е в главната роля. След като е изритан от групата от Д'Арси и Джеймс Иха (което всъщност е невъзможно, но нали в крайна сметка играта е с фантастичен сюжет) Били Коргън търси начини да си възвърне славата. След отказа на Трент Резнър от NiN за съдействие по сформирането на убийствен дует, гологлавият Коргън съвсем се чалва и решава да изостави музиката. Той започва да търси утеха в езотерични и спиритуалистични занимания, прочита всички книги на Пако Рабан, твърдо убеден, че филми като "Ловци на духове" не са забавни, защото са прекалено близки до реалността. Новите му интереси скоро го подтикват да се заеме с една изключителна модерна и доходоносна професия – екзорсизъм (състои се в прогонване на дявола или на "палави" духове). Мрачната особа на Били Коргън и завидните му умения спомогнали за светкавичното му издигане в "занаята". Скоро популярността му толкова се разраснала, че услугите му били потърсени от странна свръхсекретна организация, наречена "Порталът". Всъщност членовете на тази организация са пазители на портала, който свързва живота и смъртта: там можеш да влезеш, но никога да се завърнеш. Проблемът се състои в това, че някои по-хитри мъртъвци все пак успели да направят междупространствения скок и се озовали в света на живите, нарушавайки баланса. Целта на екзорсиста Били е да справи с нахалните духове и да

графика	звук	оценка
53	37	40

езотеричен 3D-екшън

производител

Cryo Interactive
www.cryointeractive.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, поддържа D3D и 3Dfx-ускорители

ги върне там, където им е мястото (къде, по дяволите, е то?).

Нашият гологлавец ще трябва да изпълни 10 мисии за организацията, които ще го отведат на изключително необичайни места като например музей за предколумбийско изкуство, нелегален склад за алкохол по времето на сухия режим, ресторант за бързо хранене, цепелин и т.н. Безплътните твари (сиреч духовете) стават по-могъщи с всяко следващо ниво и Били, подобно на Егон Спенглер (очиларкото от "Ловци на духове"), ще трябва да измисля все по-неконвенционални подходи, за да ги прогони. За разлика от "ловците", нашият човек няма да използва разни бутафорни машинарии, а набор от различни магии и способности, които ще придобива постепенно в процеса на игра. За използването на магиите той се нуждае от специална субстанция, която се добива най-често чрез изсмукването на отрицателната енергия в свъртилищата на отвъдните сили и трансформирането ѝ в положителна. Играта се управлява като Tomb Raider, но в нея е наблегнато преди всичко на изследването и разгадаването на паранормалните мистерии, прилагането на магии на точно определени места, а също така намирането и използването на разни предмети и артефакти. Идеята с различните магии в екшън-приключенска игра, придаващи ѝ лек RPG-оттенък, е наистина новаторска, но реализацията е под всякаква критика. GoD (съкращението не означава Бог, а "божествено тъпа игра") просто не може да ви грабне с нищо: неудобен интерфейс, нескопосана, ръбеста графика, плачевно лоши звуци и AI, което може да ви разсмее с неадекватността си. Самото действие е скучно и откровено досадно, мотивацията да прогонвате духове се изпарява още през първите 15 минути, като след това ви обзема нескрит гняв към тази дилетантска боза, а както е рекъл мъдрият Йода: "гневът води към омраза, а омразата – към страдание". По-добре не бих могъл да го кажа. Всъщност в главната роля дори не е Били Коргън, а някакъв противен темерут на име Екна, който очевидно се взема прекалено насериозно и през цялата игра не обелва нито една дума. Тъпият му джеймсбондовски лаф (за съжаление и единствен): "Казвам се Кат'р, Екна Кат'р, монах-екзорсист", можа да изтръгне от мен само състрадателна усмивка. Първоначалното ми безразличие към плешивеца скоро се смени с антипатия, а в по-късните нива и с нескрита омраза и отвращение. Господи, презирам го!

Играта, подобно на главния герой, страда от остра липса на чувство за хумор и за разлика от Alone in the Dark, атмосферата ѝ в никакъв случай не може да събуди някакъв интерес. Екшън елементите са не само смехотворни (стрелба по някакви лигави неща, които се появяват по стените и дуели с духове), но и изключително досадни. Да си призная честно, пряко сили стигнах до четвърта мисия и нервичките ми не издържаха.

Французите от Cryo са известни, ако не с друго, то поне със стилно направените си и визуално изпипани игри, така че за мен е голяма мистерия как под техните изтънчени ръце се е родил този бъгав, недодялан продукт, който не може да се похвали с нищо повече, освен с оригиналната си идея.

Ако сте абонати на "Феномен" или "Психо", носите в чантите си амулети или рисувате на пода вкъщи пентаграми, ако редите карти Таро преди лягане, а "Кабала" е настолната ви книга и хората ви отбягват, значи Guardian of Darkness е вашата игра. В противен случай: долу ръцете от нея. Със сигурност можете да намерите по-приятни забавления.

Никола Икономов

FIGHTING STEEL

WORLD WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942

Тази поредна wargame на Strategic Simulation Inc може да бъде описана най-точно и най-кратко като игра "от маниаци за маниаци"- и този път компанията е оправдала двеста процента името си! Производителите са наели какви ли не консултанти – както историци, така и морски офицери и резултатът е впечатляващ – симулацията на морските битки, които са направили, е невероятно точна и подробна и тези от вас, които се интересуват от подобни игри, ще могат с часове да разглеждат подробните справочници с тактико-техническите данни на германски, японски, американски и английски кораби! Отново не се споменава нищо за съветските военноморски сили – но SSI не са компания, която може да бъде обвинена в изкривяване на истината – просто съветската флота е изпълнявала главно спомагателни и охранителни операции по време на войната. По тази причина липсват епични разкази за това, как съветските матроси с гърдите си са запушвали дулата на оръдията на фашистките крайцери или за артилеристи, които с откъснати от снарядите ръце продължават да стрелят с единственото здраво оръдие и потопяват единадесет противникови кораба!

За сметка на това има 2D/3D библиотека с действително подробни справочни данни за бойните единици и ще можете да избирате с каква степен на реализъм да играете. На по-ниските трудности капитаните на корабите (т.е. компютъра) сами могат да определят с какви курсове да водят корабите си и по кого да стрелят; проблемът е обаче, че в много битки ще имате точно определени задачи – например потопяването на конкретен вражески транспорт и ако оставите нещата на самотек, вероятно ще унищожите много кораби

графика	звук	оценка
68	51	69

стратегически симулатор по втората световна война

производител

SSI / Mindscape
www.mindscape.com

изисквания

Pentium 133
32 MB RAM, 4 MB Video

от конвоя, но главната цел ще успее да се измъкне. Затова, ако тази симулация ви хареса, е най-добре да използвате опцията "division commander mode" и да поемете изцяло командването в своите ръце.

Самата игра съдържа четири кампании – по една за всеки флот, десетина самостоятелни сценария и редактор за сценариите, който ви позволява да разигравате най-различни варианти.

Разбира се, не са пропуснати такива подробности като климатични условия, умения на екипажите, включително опит в нощните битки и дори степен на умора; освен това можете дори да променяте защитното оцветяване на корпусите в зависимост от очакваните битки.

По време на самите битки екранът ви е разделен на две основни части – менютата за управление и главния екран. При режима по подразбиране се използва "интелигентна" камера – главният екран ви показва подробна тактическа карта, но при настъпване на някакво важно събитие (например особено сполучлив изстрел) веднага получавате много зрелищно пряко включване от мястото на събитието с превъзходна 3D-графика; проблемът е обаче, че съвсем скоро ще ви се прииска непрекъснато да виждате само действително зрелищния (особено през деня) 3D-изглед и ще занемарите тактическата карта – а това ще се отрази неблагоприятно на здравето на вашата флотилия. (Лично на мен ми бе много интересно да "заключа" камерата върху целта и да беснея от яд, когат някой тежкокалибрен снаряд вдигне шумен фонтан вода само на няколко метра от целта!)

Играта е много добра, но действително е предназначена само за маниаци на тази тема – ако сте сред тях, изобщо не се колебайте и я грабвайте с три ръце!

Генко Велев

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax (02) 980-98-13

Образователна мултимедийна енциклопедия – History

Едно невероятно пътешествие из световната история ви предлага новата мултимедийна енциклопедия **History**.

Със средствата на съвременната техника ще се озовете за миг в дворците на римските императори, с едно натискане на мишката ще се прехвърлите в Средновековието, а оттам един скок във времето ви пренася към събития от нашия век.

Образователната мултимедийна енциклопедия History съдържа 8 големи раздела. В раздел Императори ще можете да научите за историята на най-ранните цезари, като виртуалното пътешествие ще ви отведе в ерата на принципата и домината, чак до залеза на Западната римска империя. Ако изберете Монарси, ще можете да се запознаете отблизо с всички велики крале на Средновековието, а разделът Битки ще ви разкрие най-епичните сълкновения в историята на човечеството – битката при Ватерло, Гражданската война в Щатите и въздушната битка за Англия по времето на Втората световна война. Не подминавайте и раздела Държави, където можете да проследите историята на редица страни от основаването им до наши дни, както и Монументи, където са представени всички безсмъртни паметници на човешката култура – Египетския сфинкс, Айфеловата кула, Бъкингамския дворец, Кремъл и много други. На по-любознателните сигурно ще бъдат изключително интересни разделите Документи и Архиви, където са събрани всички онези писмени доказателства, които са променяли пряко или косвено хода на историята. А за тези, които се възхищават на големите политици като Дизраели, Гладстон и Линкълн и мечтаят един ден да бъдат като тях, е най-подходящ разделът Личности.

По време на вашето виртуално пътешествие ще ви придружава приятна музика, а множеството великолепни илюстрации и богатият снимков материал ще онагледят представите ви за историческите събития и личности.

Енциклопедия History можете да намерите във фирмения магазин на "Стефани Мултимедия" на ул. княз Борис I N134 или да го поръчате по Интернет на адрес: www.alledmania.com.

Минимална конфигурация: PC 486 DX/100, 8 MB RAM, 4X CD-ROM, Windows 95, VGA 1MB

STEFANI MULTIMEDIA

STEFANI Multimedia

ТАЛОН ЗА ПОДАРЪК

Елате с този талон във фирмения магазин на ул. Княз Борис 134 и за всеки музикален диск или CD-ROM, който купите, ще получите още един безплатно. Ако купите 2 диска, ще Ви подарим още 2, за 3 – 3 и т.н.

Ако не си харесате диск, но си купите нещо друго над 5 лева – пак безплатен диск.

ПОБЪРЗАЙТЕ!

Важи до изчерпване на подаръците.

Black Moon Chronicles

Black Moon Chronicles е поредната стратегическа игра, дело на французите от Cryo. Тя попада в категорията на хибридните стратегии, тъй като съчетава в себе си реалновремеви битки и елементи от класическите походови стратегии. Подобни игри често впечатляват играчите, най-вече с алтернативния си геймплей. Това означава, че независимо дали си падате по StarCraft или по Heroes of Might&Magic, си струва да пробвате и BMC. Силна страна на играта е

превъзходната фентъзи-атмосфера

Древно магическо кралство е раздирано от конфликти между четирите Велики Сили – Светлината, Империята, Справедливостта и Черната Луна (на френски Lune Noire, което е и оригиналното заглавие на играта). Често в битките между тях се намесват и други играчи – елфи, джуджета, орки, гиганти. Бандити, демони, живи мъртвци, ужасяващи дракони и гигантски фантастични чудовища тормозят изтерзаното население. В тази доста нажежена обстановка на сцената се появява Wismerhill – млад авантюрист с доста съмнителна репутация. Въоръжен с пламтящ огнен меч, той преследва слава и богатства, воювайки на страната на "силните на деня". Wismerhill е избранник на съдбата – герой от древно пророчество, покровителстван от боговете на вятъра, хитър и безскрупулен. Сигурно вече се досетихте, че това е вашият човек. Но такъв симпатяга никога не остава без приятели и в течение на играта ще се запознаете отблизо с великана Ghorghor Bey, изгубения самурай Murata и сукубата (женски демон-прелъстител) Hellayppea. Тази забележителна компания отново доказва старата поговорка "краставите магарета през девет дерета се намират".

Но само добрата фабула не е достатъчна за създаване на хитова стратегическа игра. Това, което винаги е било най-важно, е геймплеят. Играчът сформира свои легиони и ги придвижва по картата, подобно на много класически походови стратегии. Вашата крепост е основен източник на армии и ъпгрейди, като за всичко това ви е необходим един-единствен ресурс – доброто старо всесилно злато. Приходите в скромния ви бюджет са най-вече военна плячка, като в хода на кампаниите често ще трябва да избирате между златото и честта (например дали да реквизирате стадата на беззащитните селяни). Интересното е, че никой не ви задължава да се правите на "добро момче" – няма да стигнете далече, ако не успеете да се вживеете в ролята на непредвидимия Wismerhill, който понякога се държи като бандит, а друг път – като благороден рицар.

Битките са реалновремеви, като играчът има единствена задача да контролира армиите си и не се затормозява със строеж на база и събиране на ресурси (подобно беше положението и в Rage of Mages). Любопитно е, че по някакъв маги-

графика	звук	оценка
72	64	69

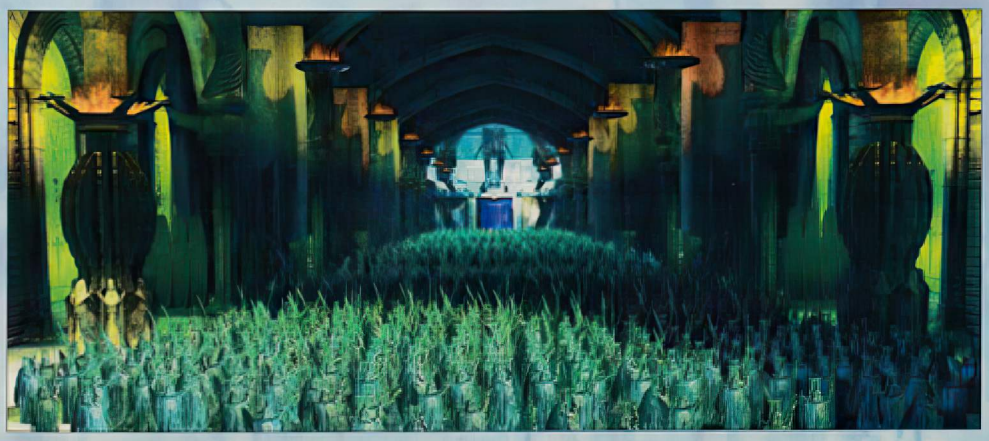
стратегия

производител

Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1



чески начин вашите герои са навсякъде едновременно – независимо кой легион влиза в битка в някой затънтен ъгъл на картата, Wismerhill и тайфата му винаги са в центъра на събитията.

Впечатлен съм от огромните мелета, които се получават - при някои битки участват до 4000 бойни единици!!! При такава цифра дори най-мощните компютри се задъхват, но пък илюзията за кървава средновековна война е почти съвършена. Многообразието на съществата също е внушително – цифрата е 80. Стрелци, пехота, кавалерия, магьосници, обсадни кули, катапулти, дракони, симпатични зелени чудовища, балисти, тарани за разбиване на крепостни врати...

За съжаление, точно тук се появяват и доста издънки. Не е предвидена опция за fog of war и съответно отпада всякаква нужда за разузнаване и откриване на вражеските позиции. Pathfinding също явно е неприлична дума за французите – често вашите войски започват да се лутат като мухи без глави, заклещват се в някоя ливада или просто застават някъде и отказват да се включат в битката. Най-големият пропуск без съмнение е липсата на multiplayer-игра. Учудващо е, че в наши дни, когато мрежовата игра е достъпна за всички, въобще се издават single player стратегии. Точно multiplayer-ът е причина за успеха и популярността на игри като StarCraft, които месеци наред се задържат на първите места в класациите.

Наред с тези недостатъци в BMC има и доста свежи хрумвания. Например знаменосците, които повдигат духа на бойците от собствената си армия и съответно се превръщат в най-примамлива цел за враговете. Подобно на ролевите игри, вашите армии и герои трупат experience points и повишават показателите си.

Предвидени са пет кампании

Въведение и по една за всяка от Великите Сили, като трудността непрекъснато нараства. Във всяка следваща кампания ще трябва да си изработите нов боен стил, съобразен със силните и слабите страни на вашите нови приятели...

Светлината – елитно войнско братство. Въпреки благородното си име те често плячкосват и грабят мирното население като обикновени бандити. Официално са в съюз с Империята, но лидерът на Светлината – Fratus Sinister има амбицията да узурпира трона. Техните магьосници владеят огнените стихии.

Империята – дори в тези кризисни времена, тя е запазила много от древната си мощ. Имперските генерали са прочути с войнските си умения и са най-опитните пълководци. Самият император Haghendorf I взема участие в най-важните битки, възседнал огромен червен дракон. Земната стихия, драконите и гигантските Левитани са най-страшните оръжия на империята.

Справедливостта – рицари-паладини, воюващи на страната на Доброто. Твърдо вярват, че Бог е с тях и никога не отстъпват пред враговете си в битка. Техен лидер е Prince Parsifal, прочут като най-великия герой на всички времена. Божествените архангели и Водните стихии са доказателство за могъществото на Братството на Справедливостта.

Черната Луна – това пък са "лошите". Армии от съживени мъртвци, комбинирани с орки, тролове, гиганти и всякакви същества на мрака. Предпочитат да воюват с голямо числено превъзходство пред врага и използват черна магия. Техен лидер е архимагът Haazheel Thorn – некромансер, почитан като бог от последователите си. Освен това са зелени, а това винаги е предимство...

Black Moon Chronicles е по-добра от Saga, но определено има много недостатъци. Все пак Cryo трябваше да направят опция за multiplayer и да премахнат бъговете в единичната игра. Можем само да се надяваме на подобаващ patch в близко бъдеще, но вероятно няма да ни огрее...

Боян Спасов

PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

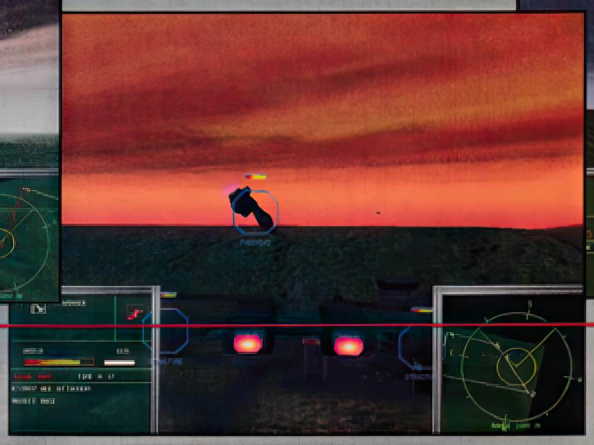
Pentium II Celeron 375 MHz
Video Card RIVA TNT 16MB AGP
Monitor CTX 15"
Motherboard Zida BXI98 (100 MHz)
RAM DIMM 64 MB PC100 6ns
HDD 6.4 GB
CD-ROM 32X TEAC, FDD 1.44
Creative SoundBlaster Live PCI
Mouse Logitech 3but. + Pad
Keyboard BTC Win'98
Case ATX, Modem Acorp 56K Int.
$790

CPU Pentium II Celeron 333MHz
Video Rendition 4 MB AGP
Color Monitor 14"
Zida LX 98-CT socket370
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 4.3 GB
CD-ROM 32X TEAC, FDD 1.44
Sound Card Yamaha XG PCI
Mouse 3but, Keyboard Win'95
Case AT
$540

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40

PEACEMAKER

in the future, attack is the only form of defence



1999-та година най-вероятно ще остане в историята като годината, когато окончателно спряха войните. Не че хората спряха да се стрелят, да убиват и да бъдат убивани, но това вече се прави по нов, хуманен и демократичен начин – под формата на мироопазващи операции. За да бъде една война наречена миротворческа операция трябва да са налице няколко задължителни условия:

1. В света трябва да има само една доминираща във военен, икономически и политически план сила. Тя по правило е най-демократичната и всички останали трябва да се съобразяват с нея.

2. Трябва да има диктатор или мощна терористична група. Разбира се, терористите и особено диктаторите са едни много проклети хора – масови убийци, изверги, престъпници... и колкото и да са малко, имат неприятния навик да застрашават световния мир. Не на последно място те въобще не са съгласни с правилата, които суперсилата се опитва да им налага.

3. Абсолютно задължително е наличието на някаква международна организация – тип ООН, която да оправдава морално и да служи като опора за действията на добрите.

След като тези условия са налице може да се пристъпи към провеждането на една мироопазваща операция. Тя започва с порядъчно количество заплахи към лошите, но пък те в качеството си на такива обикновено се инатят и не разбират от дума. В крайна сметка се стига до "дебелия край", на който трябва да се измисли някакво бомбастично заглавие от рода на "Съкрушаваща сила", отговарящо на духа на бъдещата високохуманна и единствено правилна политика за разрешаването на проблема. А проблемите в такива случаи обикновено се решават според познатия демократичен принцип – "Има човек – има проблем. Няма човек – няма проблем".

В това накратко се състои целият дълбок смисъл на играта, наречена Peacemaker (няма нищо общо с глуповатия филм с участието на Джордж Клуни и Никол Кидман). В нея има всичко, което описах по-горе. Историята се върти около това, че мистериозна терористична групировка започва дейността си с Оклахомския атентат, пускането на газ в Токийското метро, но постепенно набира сила и влияние чрез Интернет (?!) И стига дотам, че през 2020 година предприема широкомащна атака, която се състои в предизвикването на екологична катастрофа чрез разпръскването на нов вид БОВ (бойно отровно вещество) в дъждовните гори на Латинска Америка. Това вече преминава границите на търпението на Обединените Нации и те сформират мироопазващо сформирование, наречено MPE (Multinational Peacekeeping Executive). Неговата задача е да разгроми терористите, а вие сте водач на това подразделение и трябва да доведете до успешен край всички мисии, които ще се наложи да изпълнявате. Не очаквайте от мисиите особен реализъм, тъй като Peacemaker в никакъв случай не може да бъде наречена симулация. Стратегическото в тази игра се свежда до простата максима "Seek&Destroy", но това не значи, че ще попаднете в 100-процентов екшън, тъй като събитията се развиват бавно и доста скучно, а противиците ви, както можете да очаквате, разполагат с много по-

графика	звук	оценка
68	61	51

екшън-симулатор на хеликоптер

производител

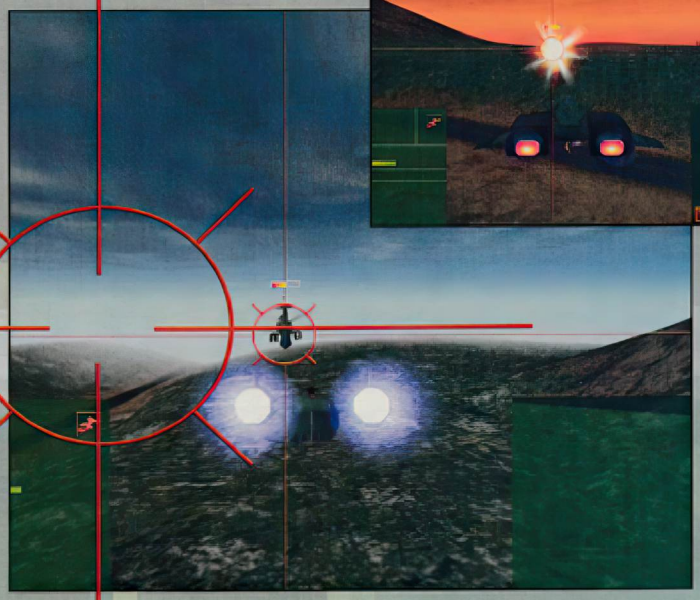
Jinxter
www.jinxter.com

изисквания

Pentium 133,
32 MB RAM, 4 MB 3D Video

примитивна техника от вашата. Мисиите в повечето случаи са елементарни и звучат като: "Защити базата и унищожи нападателите!" или "Унищожи конвоя, който превозва химическо оръжие!"

Като заговорихме за техника, е редно да отбележа, че единственото ви въоръжение са три модела супермодерни хеликоптери, с които трябва да разбиете на пух и прах лошите. Трите машини са коренно различни и е необходимо внимателно преди мисия да прецените кой хеликоптер ще е най-подходящ за успешният ѝ завършек. Първият (RAH-71 – Mohawk) е лек, много маневрен, но с малко количество боеприпаси и доста уязвим за противниковата противовъздушна отбрана или при въздушен бой. Балансиран модел е така нареченият AH-69 – Arapahoe, който съчетава в себе си сравнително добра подвижност, защитеност и приемливо количество муниции. Третият, наподобяващ "летяща крепост", хеликоптер е безобразно бавен и тромав, но за сметка на това е въоръжен до зъби и защитен до степен, която го прави много трудно уязвим за противниковите атаки. Тези високотехнологични пушкала са въоръжени с ограничен брой многофункционални ракети и картечници, с които можете да стреляте колкото ви душа иска. На ваше разположение е и прецизна радарна система, която освен че ви осведомява за това какво става около вас, също така подава и предупреждения за приближаващи ви ракети. Противникът от своя страна разполага със самоходни установки, въоръжени с ракети земя-въздух и тежки зенитни картечници. Въздушните му сили се състоят от хеликоптери "Апачи". Как и откъде са се сдобили терористите с тези иначе доста посредствени машини не е съвсем ясно, особено като се има предвид, че се произвеждат само от миротворците, но това е съвсем друга тема. Хубавото е, че за разлика от оригинала, компютърните "Апачи" нямат неприятния навик да падат сами.



Управлението на хеликоптерите не е сложно. За целта можете да използвате и клавиатура, но ако желаете да си осигурите по-прецизен контрол, не е лошо да притежавате приличен джойстик. Дори и да почувствате затруднение с управлението, не се притеснявайте, тъй като авторите от Jinxter са предвидили в началото една тренировъчна мисия, където може да усъвършенствате летателните си способности и да свикнете с употребата на различните пушкала.

В графично отношение програмистите и дизайнерите на Jinxter ни предлагат гледка, която не блести с нищо особено и като качество е съпоставима с една игра от близкото минало, наречена Incomming. Различните мисии протичат в разнообразни климатични условия, което внася известно разнообразие в иначе скучноватия геймплей. Същото мога да кажа и за звука, който не се отличава с особена оригиналност, но е на добро равнище, така че да не дразни.

Ако написаното дотук ви е допаднало и смятате, че в Reacetaker можете да намерите нещо забавно – просто се отдайте на приключението в бъдещето, където атаката е единствената форма на защита.

Владо Георгиев

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax: 02 980-98-13

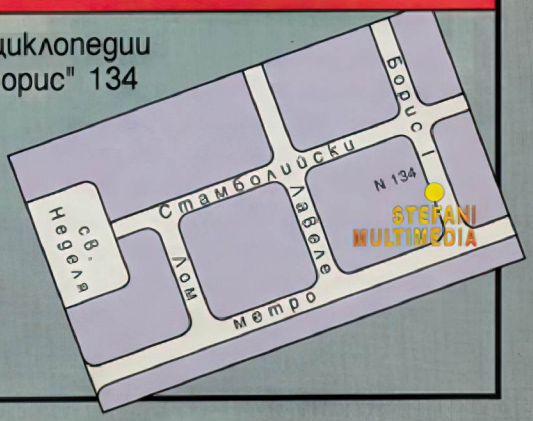
E-mail: cdmania@techno-link.com
Web site: www.allcdmania.com

Много мултимедийни енциклопедии в магазина на ул."Княз Борис" 134

Дилъри:

Бургас – тел. 80-30-45
Варна – тел. 60-35-54
Супер цени на едро

Сезонна разпродажба
CD-Audio: от 3000 лева
CD-ROM: от 6000 лева



писма

Когато преди 6-7 месеца си купих един брой на PC Mania, тя се превърна в моето любимо списание. Бях привлечен главно от CD-тата. Всяко от тях беше направено по различен начин. Тази разлика започна да изчезва в последните няколко месеца. Моята молба е да промените цвета и структурата на менютата в диска. Сигурен съм, че това ще се хареса и на другите читатели.

...

Ваш вечен фен - Стефан от гр. Перник

Наистина, преди 6-7 броя често сменяхме дизайна на инсталационната програма на CD-то. Сегашният дизайн е сполучлив, но за следващия брой ще го направим още по-красив. Според нас обаче най-важно е съдържанието на диска. Благодарим ти за рисунките!

Моля ви, отговорете на въпроса ми! (Сигурен съм, че ще заинтригува и други читатели на списанието.) Пише ви ваш фен от Варна. Обичам да геймя с приятелите ми на Brood War и подочух, че имало StarCraft 2 (не Brood War). Така де, реших да се обърна към вас и да ви питам дали знаете нещо за това?

Чао! (sorry за грозното писане)

CHIBORASHCA /аз съм момче/

Игра StarCraft 2 не е излизала, иначе отдавна щяхме да сме я представили поне на 4 страници. Колкото до това дали Blizzard разработват такова продължение - официално нищо не е обявено (на E3 също нямаше такава информация). От друга страна, един от главните дизайнери на Blizzard наскоро каза "имаме два необявени проекта, които ще предизвикат истински фурор...". И оттам тръгнаха всички слухове са StarCraft2, WarCraft3 и т.н. На страницата на Blizzard дори имаше първоаприлска шега за Warcraft Adventures, която предизвика доста объркване дори сред някои колеги и ги подведе да пуснат "статии" за играта :-). Надяваме се все пак част от слуховете за нови игри на Blizzard да се окажат истина, но дори в такъв случай най-вероятно ще се радваме на тези игри чак през следващия век, защото до края на годината ще излезе единствено Diablo 2, а даже и това не е съвсем сигурно!

KROKODILAT GENA /аз съм зелен/

Аз съм един компютърен маниак със сравнително слаб компютър. Исках от баща си ъпгрейд, но той не ми позволи, а напротив - иска да го продаде... Но стига с моите проблеми. Имам няколко неща, които искам да попитам:

1. Дали моят AOC Spectrum е добър геймърски монитор;

2. Ще можете ли да напишете солюшън за играта "Curse of Monkey Island";

3. Ще можете ли в брой 15 или 16 да пуснете на CD-то демото на "Age of Empires II: Age of Kings";

4. Защо не пускате в CD-то по една пълна версия на някоя от по-старите игри за "Windows 95"...

Николай София

Отговаряме по ред на номерата:

1. Без колебание - НЕ. Най-важните критерии за добър геймърски монитор са: размерът (поне 17 инча) и дали той уморява и поврежда очите на потребителя. Твоят монитор е 15-инчов, а и марката AOC Spectrum не звучи кой знае колко внушително. Очаквайте подробна статия за мониторите в рубриката "хардуер".

2. Читателският интерес към толкова остаряло заглавие клони към нулата, а и програмата Dirty Little Helper на диска предлага приличен солюшън.

3. Със сигурност не бихме си позволили лукса да пропуснем демото на която и да е хитова игра, но демо на AOE II още няма.

4. Защото не ни се лежи в панделата за нарушаване на авторското право. На диска можем да публикуваме само демота и игри, официално обявени за freeware (например първото SimCity, направено преди повече от 10 години). Другата възможност е да плащаме за авторските права на някои по-стари пълни игри, но това пък според нас не е добра идея поне по две причини: 1. Интересът към заглавия на 5 и повече години едва ли е чак толкова голям! 2. Ти би ли си купил списание заради някоя игра, която отдавна си превъртял, а освен това я пазиш и в архивите си?

Пожелаваме ти скорошен upgrade!

Здравейте!

Купувам списанието ви заради двамата ми сина.. Но често дискът не е както трябва. Помислете за това.

...

С поздрав: Панка Няголова гр. Пловдив

Разбира се, че ще подменим всеки дефектен диск. Но ако имате редовни проблеми с нашите дискове, то причината е в повреда на вашето устройство или обстоятелството, че то е от

някаква странна марка като Cyberdrive, USA Drive, Liteon или нещо от тоя калибър. Ние бихме ви препоръчали само маркови CD-ROM устройства (TEAC, Toshiba, Panasonic). Практиката показва, че проблеми с тях няма!

Аз съм много запалено геймърче и съм абониран за вашето списание. Уважавам вашата "Ретро" рубрика затова предложението ми за корица е за "Doom2". Бих искал тази велика за времето си игра да влезе в тази страничка. Мисля, че на вашите читатели ще им бъде много приятно, ако отделите някоя друга страница да надраскате няколко чийтове за по-известните игри.

От MONY
гр. София

Рубриката "Ретро" е любима и на много от нас, тъй като всички сме стари геймъри и обичаме да си припомняме славните времена, когато бяхме с XT-компютри. Когато списанието стане 100 страници (а този момент наближава), със сигурност ще разширим и тази рубрика. Колкото до Doom2 - той вече беше представен, заедно с Doom и Wolfenstein 3D, в ретрото от брой 7 и то не на една, а на цели 2 страници (декември '98). Ако го нямаш - заповядай да си го купиш от редакцията на PC Mania! А за корица... sorry, но все пак това е игра на 5 години и просто не е актуална. Относно чийтовете - отново ви напомняме за програмата DLH на диска. На страниците на списанието никога не можем да публикуваме всички чийтове, които ви интересуват (най-много да пуснем някоя статия за моралното разложение на масовия геймър).

From: Sir Pollux Sir Pollux <sir_pollux@excite.com>
To: <pc-mania@iname.com>
Sent: Sunday, July 04, 1999 9:34
Subject: Peter

Здравейте,

Досега никога не съм смятал да пиша до някое списание, но вие ме заинтригувахте :)

Първо ще започна с хвалбите, защото вашето списание поне според мен има потенциал да стане върха. Добро оформление, има си плакатче, интересни рубрики и най-вече диска играе ключова роля. Направен е много добре.

А сега това ви предлагам.

1. Направете състезание за най-добър колаж към игра и ги отпечатвайте.

2. Създайте си връзка с хората чрез Интернет. Страница с класации и колажи на вашите читатели. Така ще има връзка между списанието и читателите.

Беше ми хрумнало и още нещо, но за това другия път. Пращам ви и едно подаръче :)

Чао, PC Mania

Отговаряме по ред на номерата:

1. Чудесна идея. Винаги сме се радвали на читателски графики! Ако имате нещо подходящо, го пращайте на pc-mania@iname.com.

2. Страницата е почти готова и живот и здраве на 15 август ще можете да я намерите на www.pcmania.bg. Там ще има и специално място за творби на читателите. Иначе, ако искате да си поговорите с нас, можете да го сторите всяка вечер в IRC канала #pcmania в Newnet (newnet.telia.no, irc.newnet.net).

3. За подаръчето най-сърдечно благодарим :) Адски ни изкефи!

...много ме раздразни статията на Владо Георгиев за SEGA Soccer от 7 бр. Не съм футболен фен, но кой е този Владо, че да иронизира коментара на световно известното американско списание PC Games? Като ги стигнете тогава си позволявайте подобни оценки...

За щастие няма да ги стигнем. Докато правихме този брой се получи съобщение, че PC Games (американското издание) е купено от PC Gamer (друго американско списание) и няма да излиза повече. И те сигурно не са били футболни фенове...

Геймърски сайтове в Интер

Крайно време е всички, които все още се страхуват от нещото, наречено Интернет, да осъзнаят, че само с негова помощ могат да бъдат в крак с динамично развиващия се свят. Това важи за всеки геймър, даже повече отколкото за средностатистическия потребител. Когато става дума за бързо намиране на новини, нищо не може да замени online-сайтовете, които се обновяват ежедневно, та дори и по два пъти на ден. Основният проблем в Internet обаче е не дали ще намерите информацията, защото там има всичко, а къде точно да я търсите. Често човек се загубва във виртуалния лабиринт на мрежата и вместо да попадне на официалния сайт на Quake, се озовава във водите на масачузетския девически пансион.

Старите кучета или както е модерно да ги наричат в момента, net-ери, ще отсекат от раз, че настоящата статия е чиста проба загуба на време и хабене на ценна целулозна база. Целта обаче не е просто изброяване на първите попаднали ми 10 сайта, а да насоча вниманието ви към най-качествените интернет-места, посветени на игрите. Естествено сред огромното количество от геймърски сайтове може да се поспори кой точно е най-добрият. Опитах се да открия и български геймърски сайт, но явно игралната индустрия в България, доколкото изобщо съществува, не може да се конкурира с западните, а само една добра воля не може да направи качествен сайт.

Нещата, които можете да намерите по геймърските сайтове, варират в много голям диапазон. На първо място, разбира се, са новините и предварителните прегледи (preview) на новите игри. Всеки уважаващ се сайт трябва да предлага такава информация, като статиите (reviews) за игрите са плюс. Оттук нататък ви е бедна фантазията какво има на местата, предназначени само за играчи: chatboard-ове, дискусионни форуми, анкети, интервюта, онлайн-игри, както и всевъзможни класации и състезания. Съществуват и множество download-бази, които ви предлагат да си източите от мрежата cheat-ове, update-и, та дори screensaver-и и desktop теми. Интерес представляват и многото геймърски галерии, които предлагат както картинки от игрите, така и произведения, които са дело на фенове и в общи линии въпросните галерии са мястото, което трябва да посетите, ако ви е омръзнал външният вид на desktop-а.

Разбира се, в Интернет има повече слаби сайтове и опасността да попаднете на скапано място, ако тръгнете да сърфирате на сляпо, клони към 90%. Приложена е и оценка на всеки сайт, като основните критерии са: често обновяване, полезност, външен вид, обем и разнообразие на информацията.

gameguru.box.sk

Когато видя сайт в домейн пространството box.sk, веднага ми става ясно, че това е полезно място. В действителност Game Guru е най-доброто място, от което да започнете разходката си в мрежата. Тук са събрани над 2000 връзки към други сайтове, а с помощта на интелигентна система за търсене можете да пресеете и отделите именно това, което ви интересува най-много.

На началната страница авторите редовно публикуват кратки новини и анонси от света на игрите. Оттам лесно можете да научите за най-новите заглавия, както и да се запознаете с мнението на този, който е тествал играта. Без претенции за суперобективност е дадена и оценка на новите игри.

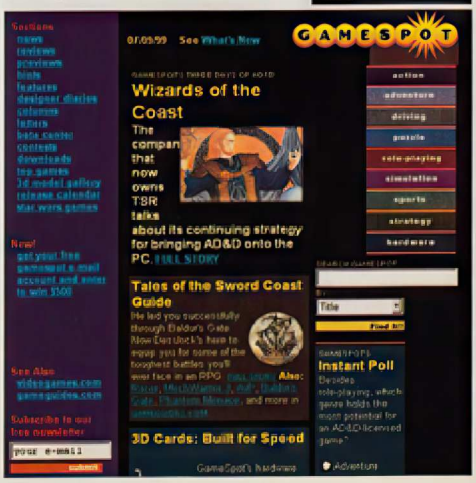
Game Guru не е мястото, където да прочетете подробно preview или review за новите игри, но е най-добрата гейм-търсачка. С приятния си лек дизайн и малко реклами, тя е удобна и за по-бавните български връзки.

voodooextreme.com

За този сайт може да се каже много и то само добро (не се заблуждавайте по името – няма да попаднете в сайт, свързан с 3DFX и техните видеокарти). Той е едно прекрасно място за ВСИЧКО, свързано с игри – превюта, игри, хардуер, клюки, новини, скрийнсейвъри, полезни utils... Авторът му го ъпдейдва на всеки 4 (!!!) часа! Въпроси за всичко това можете да зададете на Mr. B. (Брайън Хуук - един от програмистите на Quake 3 и EverQuest) и ще получите отговор за не повече от 4-8 часа. Случвало ми се е докато чета за някоя игра, давайки на страницата да се reload-не, да видя бъг рипорт за нея. Във voodooextreme.com прочетох, че е откраднатата алфа-тест версията на Quake 3 Arena от idsoftware и една страница по-долу имаше нейно превю. Сайтът е невероятен - отидете и го вижте. И то бързо! Единственият недостатък е липсата на собствен сайт за теглене на дема, но пък линковете са толкова много и подробни, че просто няма и смисъл от това.

gamespot.com

Освен gamespot.com има и gamespot.co.uk, но двата са съвсем



различни, като в UK версията се представят приоритетно разработките на европейски фирми, а в другата – произведенията на американските автори.

На този сайт можете да намерите тонове информация от всякакъв вид, като се пазят дори най-старите неща. Например можете да установите, че на времето Jedi Knight е оценен много по-високо, отколкото Unreal, който излезе година и половина след него. За нещастие, материалите на GameSpot често закъсняват и не могат да претендират, че са суперактуални (случвало се е PC Mania да представи ново заглавие, а статията в GameSpot да се появи седмици по-късно).

За сметка на това, материалите и особено ревютата са изключително обективни, а системата за оценяване е най-добрата, която можете да намерите online в мрежата. Освен стандартните показатели като графика, звук и т.н. има и нестандартни оценки, като learning curve, което ви казва колко време ще ви бъде необходимо, за да свикнете с интерфейса. По особен начин е отделено и мнението на този, който представя играта, като дори и тя да е с високи показатели, той може спокойно да се изкаже срещу нея като и даде нисък reviewer's tilt (авторово мнение). Preview-мата пък са страшно подробни и понякога са над 8 страници.

Ако се регистрирате в GameSpot, можете и вие да направите ревю на игра по ваше желание. Това е особено полезно, тъй като за хитовите заглавия се натрупват десетки различни гледни точки, а

малко сайтове предлагат по няколко алтернативни мнения. В случай, че нямате време да посещавате ежедневно сайта, можете просто да се запишете в mail-листата на GameSpot и директно да получавате доста приличен newsletter.

На началната страница напоследък стана модерно да се слагат реалновремеви анкети (polls), но често се случва въпросите в тях да са доста идиотски. GameSpot е едно от местата, където можете да видите истинската полза от poll-овете, тъй като въпросите се сменят често и почти винаги са изключително оригинални и ви предизвикват да отговорите.

Други забележителности на сайта са редакторските статии и специалните материали, които нямат пряка връзка с точно определено заглавие (hardware, E3 Review, класации и прочие).

gamesdomain.com

оценка 70

Още от пръв поглед прави впечатление богатата файлова база на Games Domain. Почти всеки геймърски сайт предлага download на patch-ове, cheat-ове и demo-та и всеки посетител може да даде своя скромен принос.

Освен стандартните ресурси Games Domain предлага и множество desktop-теми по любими игрови заглавия. Всички файлови бази са разделени чрез буквени каталози, тъй като са доста обемни и би било трудно да се съберат на един екран.

Няма обаче друг сайт, който да предлага толкова много томболи и игри с посетителите. (Например: "Вие сте геймър, който живее в Европа, искате да спечелите няколко безплатни игри; отговорете на няколко въпроса и изпратете въпросите до Games Domain...". Все още не съм спечелил, но ще продължавам да се пробвам.

Gamesdomain има братски сайт, който е за конзолни игри и дори в някаква степен www.consoledomain.com е по-богат от www.gamesdomain.com. И двата са с доста добър дизайн, но е странно, че на първата страница вниманието не се фокусира към интересните материали, а предлага второстепенни ресурси. Слабото място на Games Domain са авторовите статии, които често изглеждат писани набързо и през пръсти.

www.avault.com

избор на редактора

оценка 95

Когато попаднете за първи път на този сайт, ще ви направи впечатление готиният минималистичен дизайн и мрачното настроение, което лъха от страниците. Adrenaline Vault е един от най-богатите и често обновявани сайтове. Трудно е да се намери

какво да се критикува в него, тъй като там има от всичко и то в големи количества. Създаден е през 1995-та и в момента е един от най-големите сайтове за игри в мрежата, като се състои от над 20000 (двадесет хиляди) отделни страници. Още в началото разработващите го са си поставили за задача да събират всякаква информация, свързана с игри – demo-та, patch-ове, review-та, preview-та, новини, картинки от игрите, допълнителни статии, редакторски мнения, преглед на hardware-ните новости, конзолни игри, драйвери, стратегически ръководства, интервюта, реалновремеви chat, дискусионни форуми, та дори журналистически разследвания. Най-важното е, че новите игри се представят наистина бързо и обикновено Adrenaline Vault изпреварва конкурентите си. Новините също са предостатъчно – обикновено само за един ден има около 15 новинарски заглавия.

В Adrenaline Vault прави впечатление и невероятният обем на статиите. В тях игрите буквално се разнищват, като освен стандартните раздувки за това какво точно става в играта има паралели с предишни заглавия, сравнения, цитати на мнения и т.н. Adrenaline Vault е и един от малкото геймърски сайтове, които имат собствени news групи (11 на брой).

Предвидена е и бърза връзка към магазина, откъдето можете да си купите играта онлайн. Това, разбира се, едва ли може да заинтересова средния български геймър, но живот и здраве...

happypuppy.com

оценка 45

Ако трябва да присъдя награда за най-смешен дизайн, без съмнение ще я дам на Happy Puppy. Още от първата страница умилено ви гледа едно далматинче, за което не е ясно какво общо има с игрите (поне да беше хот-дог...). Докато GameGuru е най-добрата търсачка, то това е най-богатият на download ресурси сайт. Залага се предимно на demo-та на нови игри, но и количествата на patch-ове и ъпгрейди съвсем не е за пренебрегване. Ако пък, не дай си боже, си клатите краката в някой американски колеж и се чудите, защо колежките ви са дебели колкото интернет връзката на колежа, по-добре не си губете времето с подобни размишления, а си дръпнете някой Shareware и го разцъкайте. Някои от големите комерсиални хитове водят началото си от shareware или freeware-разработки на незнайни автори, които могат да се намерят с тонове на HappyPuppy. В последно време в интернет се пръкнаха и т.нар. онлайн-игри, като в общия случай те са разработени с популярния shockwave-plugin. Те, естествено, не могат да се конкурират с заглавията, които се разпространяват на цяло CD, но са идеален "времегуб", а в HappyPuppy са събрани доста връзки към подобни места.

www.cdmag.com

оценка 70

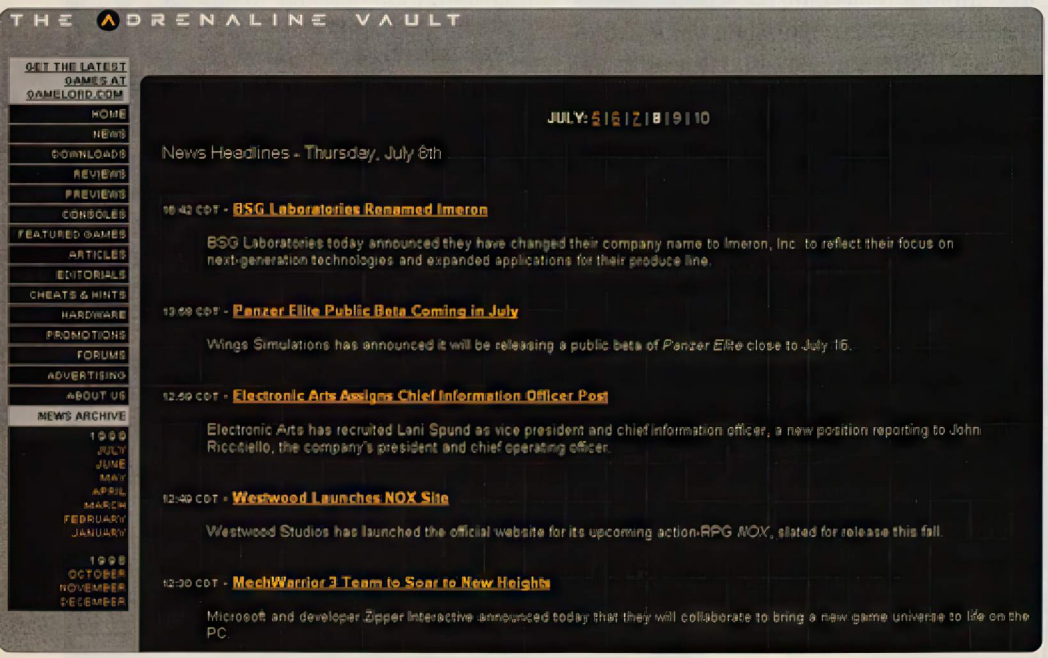
Ако не се загледате отблизо в този сайт, сигурно ще го подминете, тъй като отвратителният дизайн би отблъснал всекиго. Не е ясно защо собствениците не са се постарали да го приведат в добър външен вид, защото Computer Games Online е комерсиален сайт, който освен всичко предлага и онлайн-пазаруване. Всеки ден се добавят много статии, като някои от тях са само косвено свързани с игрите. Като се има предвид комерсиалната насоченост на сайта, лесно може да се разбере, че представянията не винаги са обективни, но поне screenshot-овете са с добро качество. Организират се и различни състезания, но за мен все още е мистерия дали някой печели от тях. Предвидени са и хардуерните ревюта.

Computer Games Online е добър геймърски сайт, но лошият дизайн и комерсиалната насоченост не му помогнаха да ми се издигне в очите. Въпреки това той често може да ви бъде полезен.

pcgamepro.com

оценка 69

Чували ли сте за IDG? IDG Games Media Group е филиал на тази фирма, който се занимава спе-



циално с електронно-развлекателната индустрия. Въпросният сайт, заедно с още 2 (www.gamepro.com и www.netproworld.com) е част от империята на IDG и предоставя нейното виждане за света на игрите.

Той разполага с всички важни елементи, които изброихме за сайтовете по-горе, но освен за PC-заглавия предлага информация и за

Мас игри (въпреки че се казва PC Game Pro). Оттук научих интересни подробности за Мас версиите на StarCraft и Civilization II, а и самият факт, че на Мас могат да се играят нормални игри.

Интересен е и начинът за оценяване на игрите. Някои от тях са оценени с числени рейтинги, а други – с оценки от A до F (както е в американските училища).

Пълна мистерия. Външният вид на сайта е на високо ниво, а, както е известно, ефектът от дадена страница се определя наполовина от това как е представена информацията.

www.linuxgames.com

От първата страница на този сайт си личи, че е бил правен с мерак, сравним с мерака на всички Linux потребители да се преборят с комерсиалната тирания на Microsoft. Честно казано, единствената игра, за която ми беше известно досега, че има версия за Linux, бе DooM, но явно не съм бил в час с нещата, тъй като се оказва, че с все още експерименталния Wine емулатор можете да си подкарате доста голяма част от заглавията на собственото X-Window (това е графичната система на Linux). Не е тайна за никого, че тази операционна система никога не е била създавана за игри и мултимедийна работа, но в последно време се оказва, че голяма част от нещата, които можете да свършите под Windows 9X, можете да правите и под Linux и то без да платите и левче дори.

Явно така смятат и собствениците на www.linuxgames.com, защото сайтът включва доста голяма база ресурси, както и технически указания как точно да си пуснете дадена Windows игра под Linux. Това може да прозвучи някому като лилав слон, но ако някога ви се наложи да пуснете StarCraft на unix машина, ще видите, че това съвсем не е толкова невъзможно, колкото се опитват да ни убедят от Microsoft.

Ако все пак ви трябва помощ – на сайта има форум, в който да зададете въпросите си. Освен Windows игри, вече можете да пускате и голяма част от конзолните игри (вкл. Sega и Nintendo).

Дизайнът на сайта е много добър, като се има предвид настроенията на linux-джиите, които смятат, че един сайт изглежда добре ако може да се разгледа с lynx (което е изцяло текстови браузер). Тук-таме прозират пингвини, както и нападки по адрес на Internet Explorer и други продукти на Бил Гейтс.

Сещам се за още около 40 сайта, които заслужават оценка между 4 и 6. Отново ще подчертая, че не претендирам да съм обхванал всички интересни места, но това е една доста добра база, от която да започнете по-нататъшното си ровене. От гореизброените сайтове можете по всяко време да намерите всичко, което би ви потрябвало, та дори и много повече. Със сигурност в бъдеще ще се появят още много нови, един от друг по-добри сайтове и в подобна статия след една година няма да има повече от два от горните сайтове, тъй като в Интернет нещата винаги се променят доста бързо.

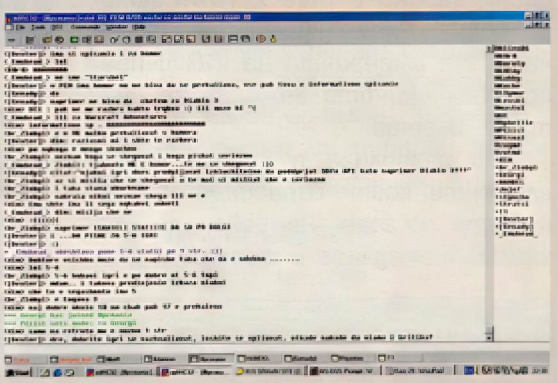
Георги Пенков,
Боян Спасов

PC MANIA в Интернет

Голямото чакане е към своя край! Докато другите се отдават на ваканционни и морски настроения ние доста поработихме върху интернетското издание на списанието и можем вече да ви съобщим няколко приятни новини. Първата е свързана с официалната страница на списанието. Нещата малко се позабавиха и не можахме да ви зарадваме с готова страница за рождения ден на списанието, но се надяваме да компенсираме закъснението и да направим действително най-добрия български геймърски сайт в Интернет. В момента работата по страницата върви с пълна пара и ако не ни мине черна котка път, от 15 август ще можете да ни посетите online на адрес

www.pcmania.bg

Там ще можете да намерите част от статиите от списанието, актуални геймърски новини, предварителна информация за следващия брой и още един куп интересни неща. Както се казва: Елате и вижте! Сигурни сме, че ще ви хареса. За поддръжката на страницата ще се грижи новият член на екипа на PC Mania Веселин Велев, който е добре известен на редовните посетители на IRC канала #pcmania. На тема IRC също има новини. Каналът се премести от Efnet в Newnet! Тази промяна беше наложена от някои технически предимства на Newnet и обстоятелството, че доста хора имат проблеми да се връзват към Efnet през родните доставчици на Интернет услуги. Така че, ако искате да си полафите с нас, сте добре дошли в



Канал PCMANIA

За незапознатите ще кажа, че това е специален канал за chat, където можете да се срещнете "на живо" с повечето хора от редакцията и други читатели на PC Mania. За целта ви трябва само достъп до Интернет и IRC програма като mIRC или Pirch98. И двете програми са безплатни и са пускани многократно на диска към списанието. Ако случайно нямате под ръка диск, можете да си изтеглите най-новата версия на Mirc от www.mirc.co.uk. След това от опцията за сървър изберете Random Newnet Server и след влизането в IRC мрежата дайте командата /join pcmania. В случай, че не успеете да се вържете чрез опцията Random Newnet Server, изберете newnet.telia.no, irc.newnet.net или irc.escimo.com. Според нашите впечатления с тези сървъри няма никакви проблеми дори ако връзката ви към Интернет не е от най-добрите. Както и досега, купонът започва в 21:00 часа и по правило продължава до ранни зори!

Никола Дърпатов

екипът

Магазините PC MANIA

Може би ви се е случвало да направите купон с 15 души, а да дойдат 150. Прекрасно е, ако времето е хубаво, има достатъчно пиене и всички са ви приятели. Това ни се случи на 1 юли, към седем часа, когато магазините на PC Mania официално отвориха врати.

Странно защо никой не ни попита какво сте вие сега – списание или магазин. Може би защото всички усещаха, че ние сме просто група приятели, събрали се първо около компютърната мрежа, а после решили да обединят професионалните си усилия в геймърския бранш. Не мога да крия, че съдбата беше благосклонна към нас. За по-малко от година PC Mania стана най-четеното и най-тиражното компютърно списание въобще в България. Но това пак не е най-важното. По-важното е, че го направихме ние – екипът на PC Mania и нашите читатели. И всички ние сме победители. Да си геймър звучи гордо, винаги сме си го знаели. Ето ви вече и доказателствата.

Но да влезем пак в магазините. Игрите там са най-важното за нас и са оригинални. Култово е да имаш оригинални игри. Повече от маркови дънки, часовник, маратонки или каквото и да е. Жестоки са, наистина, ако не ми вярвате, елате и само ги вижте или се снимайте с някоя от тях за спомен, че са много скъпи:-) Шегувам се, PC Mania се договори за специални цени за българския пазар, защото още не сме в Европа по доходи и се разбрахме известно време да си купуваме и игрите по-евтино. А производителите помислиха и... се съгласиха, и те са геймъри.

Освен игри, в магазина на Шишман 31 са обособени още няколко секции – компютри, мултимедия и списания. Невероятно много български и чуждестранни списания – това са фирма "Акс Трейдинг", които, освен че ги продават яко в цяла София, геймят Heroes of Might and Magic 3 по цели нощи и по малко спят. Не знам какво друго правят, май нищо – това им отнема цялото време. Тяхната история много прилича на нашата и потвърждава само едно – с труд и геймене всичко се постига.

Оригинални игри ще намерите естествено и на Шишман 31, и на Славейков №9 в безистена – геймърският безистен на любимия ми площад, тъй празнично залят с PC Mania винаги, когато излезе новият брой на списанието.

Накрая е време да кажем на всичките си приятели – читатели, геймъри, разпространители, печатари, колеги и конкуренти – наздраве, няма нищо по-хубаво от това да сме заедно!

Петър Табов

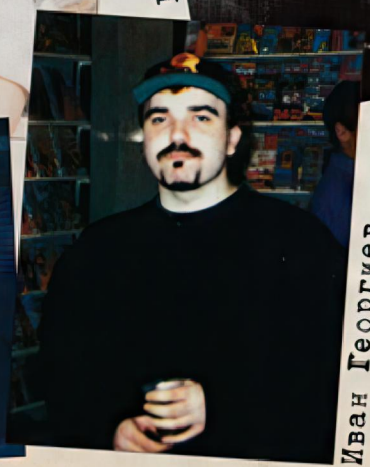
Никола Дърпатов

Момчил Милев

Росен Вучев

Владо Георгиев

Велчо Стефанов


Иван Георгиев

Веселин Велев

Безплатно web-пространство

Сглаволомна скорост Internet разбива всяка врата и нахълтва с гръм и трясък във всеки дом ("Данчоооо, пусни ми телефона малко, бе! Искам и аз да се обадя..."). Не след дълго всеки, който е имал удоволствието да се разходи из мрежата, бавно, но сигурно, започва да свиква с живота в един нов свят. За все по-голям брой хора, обаче, присъствието в мрежата е вече нещо съвсем нормално. И не е далече времето, в което ще решите, че искате и вие да дадете нещо от себе си, да изразите мнение или просто да публикувате текста на някоя любима песен. Това, от което ще се нуждаете най-много в този момент, е място, където да си сложите страниците.

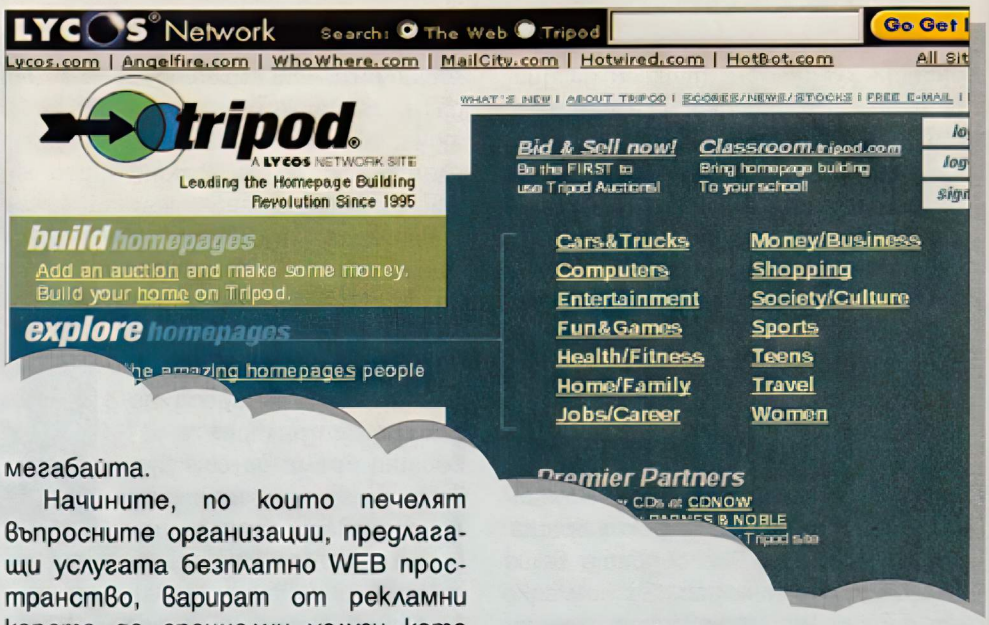
Целта на тази статия е да сравни и да ви упъти към няколко от най-добрите организации, предлагащи безплатно WEB пространство. Част от тях са създали виртуални общности и предлагат и редица други услуги, а други са част от портални сайтове. Някои могат да зададат въпроса: "Защо, аджеба, да си взимам безплатно WEB място? Не е ли по-сигурно и удобно да си платя". За нещастие, не може да се отговори еднозначно. Ако сте начинаещ потребител, това е най-добрият вариант за вас по няколко причини:

1. Фирмите, предлагащи безплатно WEB място, обикновено са предвидили опростени системи за публикуване и създаване на страниците, така че не са ви необходими някакви специални познания, за да сложите нещо на техните сървъри.

2. Независимо от това кой Интернет доставчик ползвате за достъп, адресът на страницата си остава един и същ.

3. Сървърите, на които се пазят страниците, обикновено са с много добра връзка (която локалният ви IPS никога не може да си позволи) и се поддържат от цял отбор специалисти.

4. Не плащате и стотинка, а получавате възможност да публикувате страници с размер до няколко мегабайта.



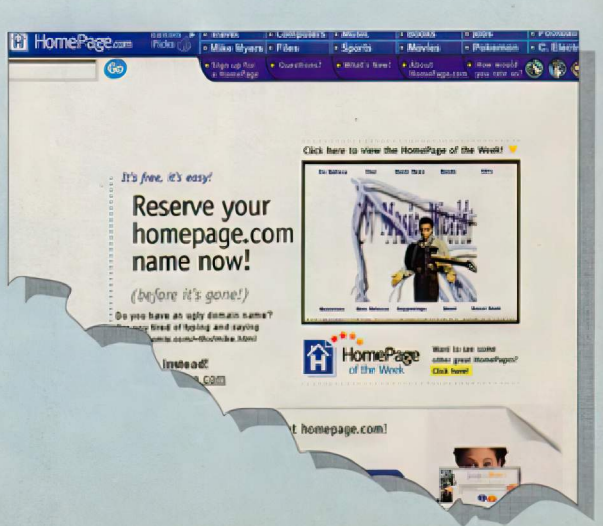
Начините, по които печелят въпросните организации, предлагащи услугата безплатно WEB пространство, варират от рекламни карета до специални услуги като on-line магазини и какво ли още не. Така че не се тревожете – и те си взимат своето (без да ви ангажират) т.е. "и вълкът сит, и агнето цяло".

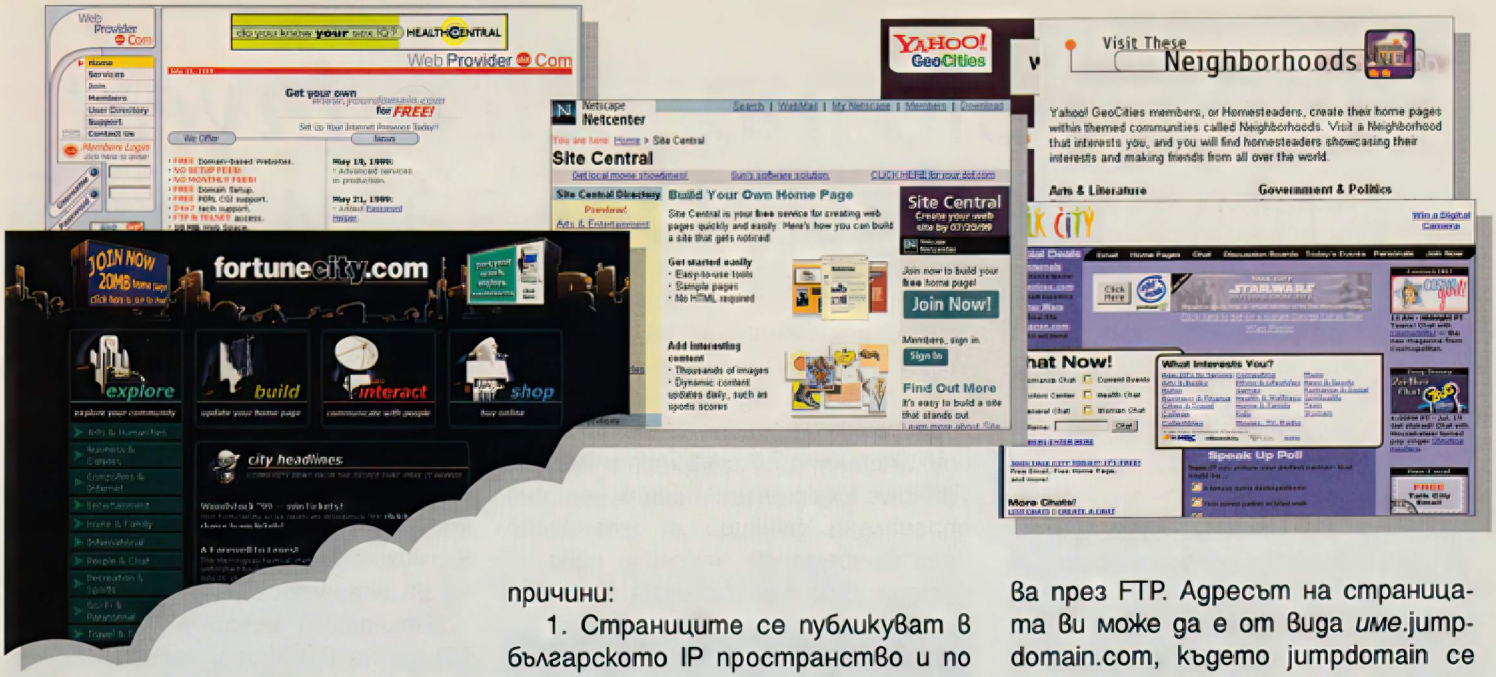
Ако обаче висите в мрежата от няколко години, вече ви е станало ясно, че този вид услуга има и своите недостатъци. Първият и най-явен е, че има ограничение в размера на страницата, която публикувате. Освен това почти никъде нямате право да слагате CGI приложения (това, казано на прост език, са всички онези малки search-ове, maillist-ове и т.н.). Ако сте решили да създадете професионален сайт, който представя голяма фирма или пък ресурс с картинки ще трябва да се откажете от идеята с безплатното WEB пространство.

По-долу съм направил преглед на някои от водещите Free WEB hosting компании, с които съм имал взимане-даване. Избрал съм именно тях, не за да им направя някакъв вид реклама, а защото смятам, че са най-удобни за ползване. Не претендирам това да е най-добрата селекция, най-вече защото има множество фирми, предлагащи безплатно пространство, но изброените са една добра база за сравнение.

www.tripod.com

Това е една от най-утвърдените фирми, които предлагат безплатно WEB пространство, като сега вече тя е част от глобалната мрежа Lycos. В момента имате право да разположите до 11 мегабайта. Това може да стане както с помощта на специалната WEB-базирана система за публикуване, така и през FTP (според мен по-удобния вариант), а за начинаещите са предвидени много улеснения. След регистрация адресът ви ще изглежда горе-долу така – http://members.tripod.com/~proba, което, както и да го погледне човек, е лесно за помнене. Неприятно е, че при зареждане на страницата ви Tripod автоматично отваря един допълнителен малък прозорец, съдържащ реклами.





Интересно е, че Tripod са създали цяло виртуално братство – след като веднъж сте се регистрирали можете да станете част от т.нар. pod-ове, обединяващи хора с общи интереси.

www.homepage.com

Голяма част от регистрациите за каквито и да било услуги в мрежата стават посредством попълването на тлъсти досадни формуляри и дори да не ви се налага да правите това често, процедурата отнема много време. С Homepage.com нещата не стоят така. Точно за 5 минути можете да се регистрирате за услугите на тази фирма, като ще бъдете изненадани от опростената система за работа и приятния дизайн (малко напомнящ Microsoft-ския стил). Освен това, homepage.com поддържа т.нар. FrontPage Extensions, които са важна част от разработката на страници с продукта за начинаещи web-дизайнери Microsoft FrontPage. Имената на страниците приличат на *stranica*.homepage.com, което е допълнително улеснение.

web.bg

www.web.bg

web.bg е един от първите български портални сайтове, авторите на който твърдо са решили да го превърнат във водещия измежду всички останали. WEB услугата на WEB.bg е привлекателна по няколко причини:

1. Страниците се публикуват в българското IP пространство и по тази причина са много бързи, когато се зареждат през български интернет доставчици.

2. Имате на разположение базови 2MB място, което, ако се помолите учтиво на webmaster-а, може да бъде увеличено :-).

3. Получавате виртуален домейн от типа *име*.web.bg и безплатна поща.

Досадното е, че трябва да си свалите една програма, с чиято помощ ще публикувате всичките си страници.

Fortunecity.com

20Mb безплатно WEB пространство съвсем не е за изхвърляне и макар че FortuneCity използва една малко сложна процедура за именуване на страниците – изглежда като: www.fortunecity.com/oasis/bali/140/

Можете да се възползвате от голямото място. Но имайте предвид, че типовете следят какво сте публикували и режат без да им мигне окото, ако това, което имате по страниците не им хареса (нелегални .mp3-та, пиратски софтуер и т.н.). Имате възможност за FTP трансфер, а освен това ви се предлагат някои хитрини като брояч на посетителите и др.

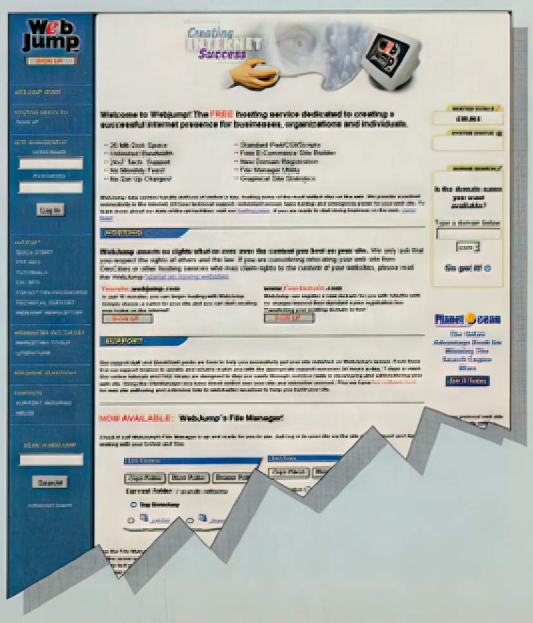
избор на редактора

www.webjump.com

Сравнително нова организация, която обаче вече се отвърждава като най-добрите в бранша. Предлага ви 25MB безплатно място, като публикуването става през FTP. Адресът на страницата ви може да е от вида *име*.jumpdomain.com, където jumpdomain се избира от списък със запазени имена. Позволява ви се да пренасочите top-level име към страниците ви на WebJump (т.е. ако сте си купили име www.nesto-si.com). Освен това има възможност да сложите и Perl CGI скриптове, която е направо незаменима и не се сещам да се предлага от друга фирма. С други думи – услугата на WebJump отговаря на доста високи изисквания и може да се използва и за комерсиални цели.

Странно как собствениците на българските ISP-та, които имат претенции да познават пазара в България, упорито отказват да направят WEB пространствовото си безплатно. Съвсем не ми се струва здравословна идеята към месечната такса да доплащам още толкова, като мога да получа същата, че и по-добра услуга безплатно. Но това е тема на друг разговор. Пожелавам на всички ентусиасти приятно публикуване.

Георги Пенков

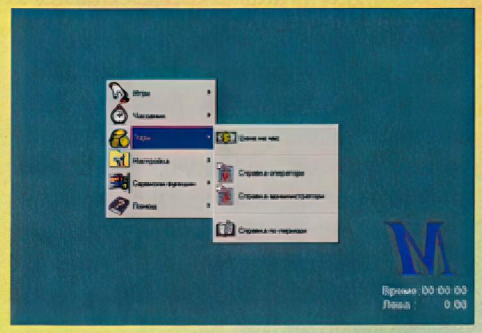


TimeShield на *Microinvest* - един продукт за зали

Появи се професионално разработена програма за управление на компютърни зали и то българска. Тя се казва TimeShield и е дело на екипа на Microinvest, ръководен от програмиста Мони Дочев. "Целта на приложението е да автоматизира отчитането на приходите, да осигури защита против неправомерен достъп до системните ресурси", твърди Виктор Павлов, който е шеф на фирмата. Идеята му идва след като той самият открива геймклуб, но няма време да стои в него. Така се стига до програмата TimeShield, която осигурява пълна гама от функции за контрол на работните места, редица справки по отношение на приходите за период, оператор, статистика на натоварването и др. "Така знаем точно какво става и сме значително по-спокойни", коментират служителите в клуба.

Сега и за самата програма. Тя е организирана като надстройка на операционната система Windows и е напълно съвместима с наличния в момента софтуер. Стандартно приложението се разпространява с автоматичен инсталатор, търсачка на приложения, описание на около 100 от най-разпространените игри и документация на български език.

Основната идея на Microinvest TimeShield се състои в това, че приложението се стартира вместо Windows Explorer и активирането на определени функции е ограничено чрез система от пароли и нива на достъп. Ето как изглежда:



Освен това програмата притежава вграден часовник, база от данни и активен десктоп. Дефинирани са различни тарифи на работа - дневна и нощна. След първоначалната настройка, програмата преминава в защитен режим, където достъпът до системните функции е строго ограничен. В този режим не е възможно добавяне или изтриване на икона, стартиране на приложение извън предварително зададените или нулиране на сметката на оператора. Това гарантира, че потребител или дори оператор не може да наруши работоспособността на системата и да предизвика срив. В края на деня се извършва отчет на финансовите постъпления. Програмата поддържа и възможности за разсрочено плащане на операторите.

Пълната ѝ версия е достъпна на CD-то на PC Mania, както и на адрес www.microinvest.net/club. На същия адрес ще откриете и всички актуализации на програмата, понови бази от данни, които съдържат необходимите описания за най-новите игри.

Без регистрация програмата е напълно работоспособна, но не извършва финансови отчети за период. Потребителите, които са закупили и регистрирали продукта (струва 33 лева на работно място), получават сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ. За повече информация можете да позвъните на телефони: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025. Можете да се регистрирате веднага и след като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

www.virtualworld.bg

Вашият Виртуален свят:

Intel дънна платка
19" MAG монитори
64 MB SDRam
Intel Celeron with cache процесор
8.4 GB IBM твърд диск
100 MBs LAN мрежа

1. София:
ж.к. "Младост 1А", бл. 509, (зад вход А)

2. София:
бул. "Драган Цанков" No 26, срещу паркхотел "Москва".

3. Бургас:
ул. "Македония" No 59 с лице към ул. "Гладстон" No 87.

12 Компютъра за игрална зала, климатик във всяко помещение

Класация Top 10 – България

Вече има Total Annihilation: Kingdoms, всеки момент трябва да се появи и Quake III, както и финалната версия на UNREAL TOURNAMENT, но първите две места продължават да са окупирани от едни и същи игри! Няма ли скоро да стане чудо и най-сетне да се пръкне така дългоочакваната Daikatana! Също така е любопитно дали Kingpin ще успее да си пробие път в мрежовите игри или ще си остане само хит за single game...

Top 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. Need for Speed: High stakes
4. Descent 3
5. Total Annihilation: Kingdoms

Спомняте ли си старата песен на Майкъл Джаксън "Bad"? В последните няколко дни цяла България заедно с колониите се е вманиачила на тази тема и всички се състезават кой ще бъде от bad no-bad - става въпрос за Dungeon Keeper 2, разбира се!!! А ако на някого не му е достигнала порцията "лошотия" - този проблем се решава от играта Kingpin! Друго хитово заглавие се очертава да бъде Unreal Return To Na Pali, а от по-старите заглавия Alien vs Predator си остава твърдо в класацията, заедно с MechWarrior III и RailRoad Tycoon 2: The Second Century. От симулаторите си заслужава да погледнем F22 Lightning 3 и може би Monaco Grand Prix 2. Естествено и Might and Magic VII не е забравена, а тези, които срещат някакви сериозни препятствия, като че ли е най-добре да отидат на официалния site на 3DO и да потърсят съответния message board - обикновено и на най-трудния въпрос ще получите изчерпателни отговори буквално за няколко минути.

Top 10 Single Play

1. Dungeon Keeper 2
2. Unreal Return To Na Pali
3. Kingpin
4. Might and Magic VII
5. Heroes of Might & Magic 3
6. MechWarrior III
7. Need for Speed: High Stakes
8. Alien vs Predator
9. Breakneck
10. F 22 Lightning 3

Фенове и фенки на PC Mania редовно ми искат съвети за минаването на нива от всевъзможни игри. Да си призная, има една-две игри, за които не знам абсолютно всичко! Най-добре е да си направите един bookmark и при нужда поглеждайте сайта www.happysurfer.com. Ако за нещо има излезли cheats, solution или walkthrough, то на този site със сигурност ще го намерите!

Генко Велев

PC MANIA HARDWARE NEWS

Windows 2000 няма да поддържа Voodoo 1 & 2

Според последните съобщения от Редмънд собствениците на по-стари карти с чип на 3Dfx ще духат супата, ако минат на Windows 2000. Новата операционна система ще е напълно несъвместима с тези 3D-ускорители. Според Microsoft проблемите са поне два: първо, и двата чипа са чисти 3D-ускорители и създават един куп несъвместимости с Windows 2000. Второ: самите 3Dfx Interactive явно не са в състояние да решат проблемите и да напишат смислен драйвер за продуктите си. Така че ако имате на карта със споменатите чипове и мислите да минавате на Windows 2000, бързо търсете купувач на вашето Voodoo и гледайте да е непознат, за да не ви линчува като разбере какво сте му пробутали.

Intel отвръща на удара

Точно с пускането на пазара на новия AMD Athlon от Intel обявиха серия от мерки, за да предотвратят налагането на конкурентния процесор. Представянето на новите суперчипове от серията Coppermine (0.18 микронна технология) беше отложено за ноември. За сметка на това се оказа, че сегашните Pentium III процесори ще се предлагат с тактови честоти до 666 Mhz още преди края на лятото. Също така беше форсирано пускането на дългоочакваните чипсетове за дънни платки i810, i820, i830 и i840, които обещават истинска революция в мултимедията. Новите чипове ще работят с външна честота от 133 Mhz. Това е доста по-бавно от обявените 200 Mhz на Athlon, но пък и необходимите за целта памети се произвеждат и не струват никак скъпо! Прекият резултат от цялата акция е, че базовите модели Pentium III на 500 и 550 Mhz ще бъдат пуснати за интеграция в системи с цена под 1000$ постепенно ще заместят популярните Celeron, които заедно с всички модели Pentium II ще бъде изцяло свалена от производство.

AMD Athlon PROCESSOR

AMD K7 Athl

Какво мож

Заедно с излизането на настоящия брой на PC Mania AMD ще хвърлят на пазара своя нов процесор, който най-накрая трябва да разбие пълното господство на чиповете на монополиста Intel. Новото чудо на тексаската компания дълго време беше известно с работното заглавие K 7, но в последния момент от AMD решиха да преименуват творението си на Athlon. По този начин маркетинговите стратези се надяват да привлекат част от публиката, която свикна да свързва процесорите с маркови имена от типа на Klamath, Celeron, Xeon и т.н. Новото име естествено предизвика и доста противоречиви реакции. Според AMD решението е взето, защото "Athlon е истински чип от ново поколение и ние искаме да подчертаем това с неговото наименование". Разбира се, не липсваха и коментари, че след Athlon, който иска дънна платка с новия Slot A, вероятно ще последва чип с име Bi-Athlon за дъно със Slot B. Това, разбира се, в рамките на шегата. За геймърите много по-интересно е какво може новият чип и какво ще струва удоволствието.

Да започнем накратко с

техническите характеристики на чипа

Поне на хартия те са действително впечатляващи! Athlon-ите имат 22 милиона транзистора, 128 k L1 cashe (Pentium II има 32k L1 cashe!!!), между 512 k и 8 MB (!) L2 cashe и ще поддържа външна честота на рекордните 200 Mhz. За сравнение сегашните модели на Intel работят "само" на 100 Mhz външна честота. Иначе вътрешната честота на най-слабия Athlon е 500 Mhz, а засега ще се предлагат чипове, стигащи до 700 MHz, като целта е до края на годината да бъде взривена магическата граница от 1 Ghz. Разбира се, подобно на своите предшественици процесорът поддържа стандартите 3D Now! и MMX. Също така е ясно, че собствениците на Athlon ще трябва да минат без KNI, които са патентовани от Intel и не могат да се използват в други процесори освен Pentium III. Както обаче неведнъж съм писал, ползата от всичките тези добавки така или иначе е доста съмнителна, така че те едва ли могат да бъдат решаващи при покупката на съответния чип.

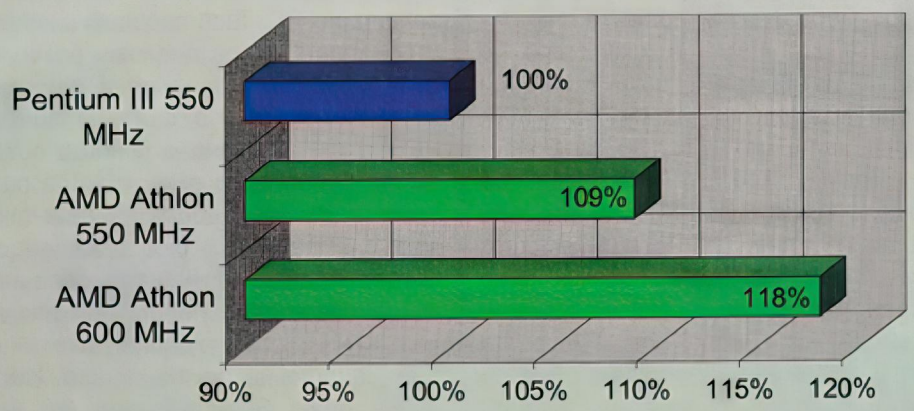
Много по-важно от геймърска гледна точка е дали AMD най-накрая са успели да произведат смислен математически копроцесор. Всички досегашни продукти на тексаската компания страдаха най-вече в това отношение, а за съжаление всички модерни 3D-игри ползват именно изчисления с плаваща запетая, които са специалитетът на копроцесора. Първите тестове на Athlon показват, че надежда има! Май че този път AMD са успели в голяма степен да навакса технологичното изоставане от Intel и са на път да предложат нещо, което е почти съпоставимо с продуктите на досегашния лидер. Поне засега не се забелязва типич-

EAGLE SOFTWARE
Компютри • Ноутбуци • Принтери
Сървери • Мрежи • Комуникации
Софтуер • Системна интеграция
SIEMENS Computer Systems Qualified Partner
☎ 02/ 9733141
☎ 062/ 627996
☎ 064/ 511 26
Обадете ни се. Ще останете много доволни!
www.eagle-soft.com

СЪБОТА 12⁰⁰ ч. 96,7 УКВ

Компютърно предаване за обикновени хора.
Всяка събота от 12⁰⁰ ч
за контакти: тел. 206822
съвместна продукция на PROPAGANDA
РАДИО ТАНГРА

on –
е новият процесор?



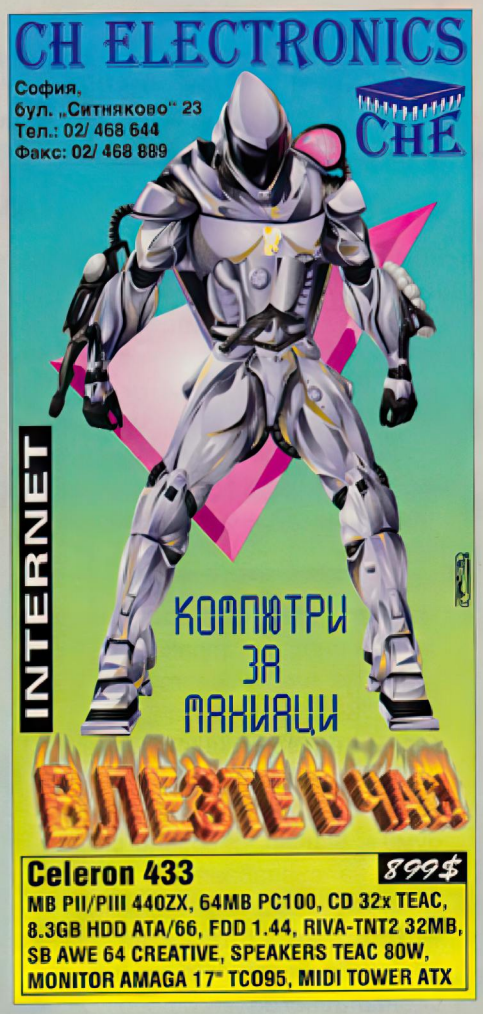
ната разлика от 15-20% в полза на Pentium-ите, която беше характерна за K 6.

Всичко това звучи фантастично, а заедно с официално потвърдените от AMD съобщения, че всеки Athlon може без проблем да се "пържи" до 750 Mhz нещата започват да изглеждат адски привлекателно. За нещастие, както винаги и тук има някои "дребни" детайли, които вероятно ще предотвратят масовия щурм към магазините още на първия ден след пускането на процесора в продажба. Първият проблем е

сравнително високата цена

Най-евтиният Athlon на 500 Mhz ще струва около 400$, а топмоделът на 700 Mhz ще се предлага за над 700$. Към това трябва задължително да прибавите и нова дънна платка със Slot A! Тук идва и следващият голям проблем. Повече от ясно е, че Intel по напълно разбираеми причини няма да предложат чипсет за дъна със Slot A. За нещастие обаче именно дъната с чипсетове на Intel са без никаква конкуренция по скорост и досега няма решение от друг производител, което дори да се доближава до тях. Към това прибавете и станалите вече легендарни проблеми с AGP слотовете на другите производители и картинката става съвсем мрачна. За феновете на AMD остава само плахата надежда, че известните в миналото с доста съмнителните си продукти компании като SIS, VIA и ALI Technologies са се взели в ръце и ще успеят поне частично да заличат печалната си слава на фирми, които предлагат евтини боклуци. Третият голям проблем са паметите. Както вече стана дума, Athlon работи с 200 Mhz външна честота, но за нея ще ви трябват и съответните памети. Поне аз засега не съм виждал на пазара да се предлагат такива. Това, разбира се, ще се промени с появата на дъната със Slot A, но цените с абсолютна сигурност няма да бъдат от най-ниските. Елементарната сметка показва, че прилична система с Athlon поне в следващите няколко месеца ще струва доста над 1000$. Така че AMD освен с печалната си слава на вечния догонващ в технологичната война с Intel ще се разделят и с имиджа си на фирма, която предлага евтини решения за масовия пазар. Добрата новина е, че Pentium III най-накрая ще има сериозна конкуренция, а тя, както знаем, бързо води и до падане на цените.

Никола Дърпатов



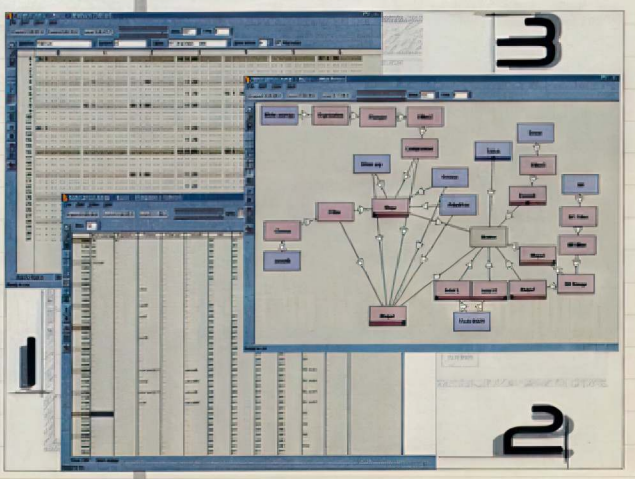
Tracking - Новият начин

В предишния брой направих обзор на глобалното явление The Demoscene. В този брой ще ви запозная по-подробно с процеса на създаване на музика с компютър, наречен с общото понятие tracking.

Трудно е да се каже откъде точно води началото си Tracking-ът, но почти единодушно за първоизточник се приема доброто старо Commodore. Този особен домашен компютър на немската едноименна фирма е бил разработен специално за мултимедийни цели и най-вече игри. Забележителното е, че за разлика от другите компютри по онова време, той е имал обособен специализиран чип за музика и звук (нещо като да имаш Sound Blaster по време, когато PC-тата са можели само да пибиткат при рестартиране:-). С негова помощ е било възможно възпроизвеждането на четиригласна полифония, като през всеки канал от четирите канала (tracks) се е просвирвал един инструмент. Така при смесването на няколко звука е било възможно създаването на по-сложни мелодии от стандартните за онова време пиукания. С течение на времето доста хора започнали да отделят повече време за създаване на подобни парчета и така се появили първите музиканти на Demo сцената. По-късно, с появата на Amiga компютрите, (от същия производител) били разширени звуковите възможности и вече можело да се изсвирват семплирани инструменти. Това са реални звуци (например от пиано или флейта), които са записани в цифров вид на базова честота, която най-често съответства на някое от 'do'-та в музикалната таблица. За да се изсвирят всички тонове, семплите се изсвирват по-бързо или по-бавно (т.е. с различна честота).

Композирането на музика ставало с програми, наречени tracker-и, като първите такива позволявали смесването на до 4 канала. Интересно е, че до появата на първият тракер за PC в Amiga средите се разразила невероятна битка между различните tracker програми. Основният файлов формат, който се използвал бил .MOD (от module), който макар и да е създаден още през 1989-та се използва и до днес(!).

С появата на ModEdit за IBM PC започнала експанзията на MOD музиката на PC. Тази програма, както и повечето Amiga аналози, позволявала смесването на до 4 отделни канала и макар че с нейна помощ PC-то се превърнало в нещо повече от супербърза елка, тя все още не дава пълна свобода на действията. Когато бил създаден ScreamTracker 3.0, нещата започнали да изглеждат по съвсем различен начин – вече било възможно смесването на до 16 канала, като освен това ScreamTracker 3.0 бил адски лесен за използване. Доскоро той се използваше широко от голяма част от авторите на компютърна музика. Конкурентът на ScreamTracker се нарича FastTracker и все още има голям брой привърженици. Предимството, което дава FastTracker, е т.нар. envelopes. Това, най-общо казано, е фин метод за динамично променяне силата на звука и честотата на изсвирване на даден sample спрямо началния момент, от който почва да звучи дадена нота. Звучи малко сложно, но в действителност това е едно от най-големите удобства, които биха могли да си пожелаят музикантите. С помощта на envelopes се постига много голямо разнообразие от звуци, а ръчната настройка на силата на звука за всеки инструмент остава на заден план.



http://www.maz-sound.com
Най-добрият тракерски ресурс. Тук ще намерите най-новите версии на всички популярни tracker-и, както и безплатни инструменти, упътвания, MP3 програми или с други думи – всичко, свързано с процеса на създаване на музика. Почнете разходката оттук.

http://www.buzz2.com
Това е бъдещето на tracker сцената.

http://surf.to/the-imm
Представлява експериментален проект, наречен Internet Music Monitor, включващ много полезна информация за tracker-ите, както и възможност за рейтинг на вашите собствени парчета.

http://www.modplug.com
Homepage на водещия player за Windows платформи (подобър е от winamp, когато става дума за изсвирване на tracker-ски парчета).

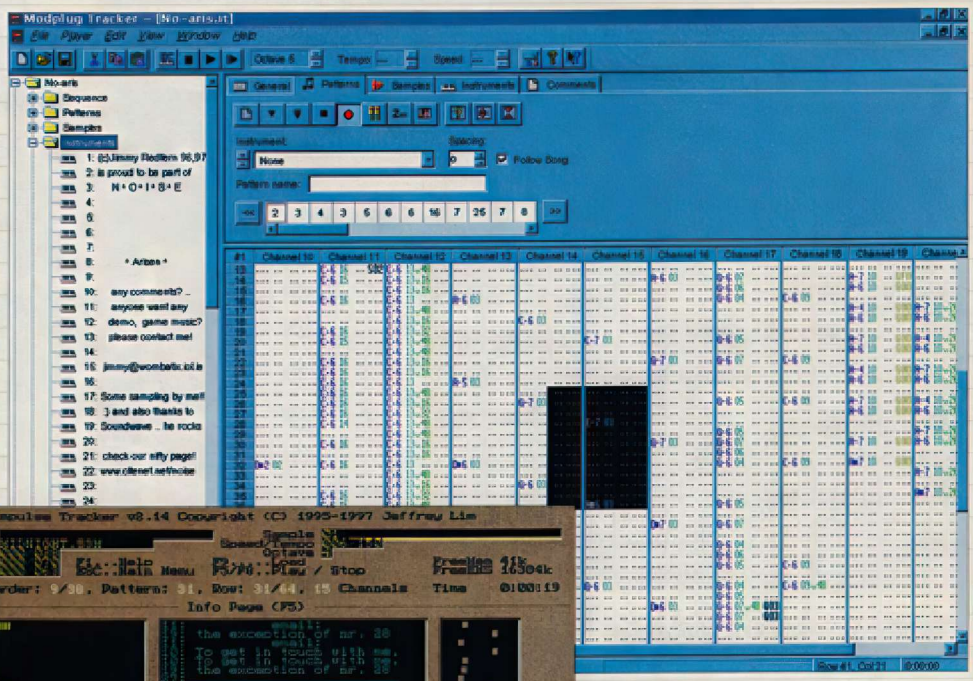
http://www.noisemusic.org
Една от водещите tracker-ски групи, която представлява обединение на 10-тина музиканти, сред които и двама българи – stereoman и Scaldor.

http://trax.box.sk
Друг много добър ресурс за музика. Включва селекция на top парчета от различни стилове.

http://minimal.cjb.net
Homepage на българския IRC канал #techno. Има връзки към парчета и страници на български автори.

за правене на музика

Тракерът, който видя сметката на всички свои предшественици и се смята в момента за един от водещите софтуерни продукти за музикални композиции, се нарича Impulse Tracker. Той е създаден по образец на Scream Tracker и много прилича на него по външния си вид. Impulse Tracker успява да се наложи по няколко причини: познат интерфейс, невероятна поддръжка на звукови карти, подобрена обработка на envelopes, филтри и най-вече – полифония в един-единствен канал. Но за това малко по-долу...



Всяко парче (независимо дали е писано от майстор или от аматьор) има повтарящи се еднакви моменти. Затова и tracker-ската музика се изгражда от отделни парчета (patterns), като първо се изработват самите pattern-и, а после се нареждат в определена последователност, като се спазва някаква логическа връзка.

Нотите в pattern-ите не се пишат на петолиние, а по малко особен начин – с букви. Например "до" в 4-та октава е C-4, а E-6 е "ми" в 6-та октава. Естествено понятието октава тук е много относително, тъй като ако промените базовата честота на изсвирване на даден инструмент, ще промените звученето на всички ноти, свързани по някакъв начин с него. Все пак това е един добър метод за създаване на някаква подредба. Всеки pattern е нещо като огромна разграфена таблица, в която се подреждат нотите, като последователността на изсвирване е в посока отгоре надолу.

Продължителността също се определя по специален начин. Всяко парче има два основни показателя – темпо и скорост. В зависимост от това как са нагласени се променя и бързината на обхождане на отделните редове в pattern-ите. Така че ако искаме даден звук да е с продължителност на осмина, трябва да съобразим колко реда от pattern-а ще звучи той (в зависимост от ритъма) и след това да го спрем.

До появата на Impulse Tracker бе възможно просвирването на един-единствен инструмент в даден канал. IT обаче разби и това ограничение и сега вече можете спокойно да изсвирите последователно три ноти в един канал и без те да се прекъсват една друга – идеален начин да се съсредоточите в създаването на самата музика.

Наскоро се появи и един нов феномен – BUZZ. Това си е чиста проба следващо поколение tracker, при който организацията е малко по-различна. Основната идея е, че звукът се генерира от виртуални машини (например бас машина, перкусии или пък мини-tracker), след което се прекарва през набор от филтри (които се определят от самия автор) и резултатният звук се смесва и отива директно към звуковата карта. И тук е запазена идеята за pattern-овото разделение на парчетата, като отделните pattern-и се подреждат в по-обобщена таблица. За да разберете за какво всъщност става дума, е най-добре да си вземете програмката и да поекспериментирате, тъй като не бих могъл да я охарактеризирам в няколко реда. Звучи странно, но с нейна помощ можете да създавате парчета, които да конкурират най-добрите комерсиални techno и dance хитове, правени някога. Макар че текущата версия е едва 1.1, авторът обещава невероятни подобрения в следващата версия 2, която вече се очаква с нетърпение от всички.

От гледна точка на стандартната музикална теория всичко това изглежда твърде сложно и нелогично. Нещата всъщност стоят точно обратно – писането на музика с tracker е много по-лесно от колкото свирането на пиано. Човек няма нужда от особени познания в областта на музикалната теория, за да се справи с процеса на композиране. Нещата опират само до въображение...

Георги Пенков

X – Beyond the Frontier – космически екшън/RPG (на английски)
Rage of Mages II: Necromancer – ролева игра (вж. PC Mania, бр. 7, стр. 22)
Fighting Steel – стратегия (вж. стр. 44)
Independence War: Deluxe – стратегия
Panzer General 3D Assault – походова
WarHammer 40,000: Rites of War
Star Trek: Starfleet Command – екшън/стратегия
Sinistar: Unleashed – екшън
Total Soccer – футбол
Pandora's Box – пъзъл
Arcade Pool – билярд
XEvil 2.01 – екшън
Outcast – екшън

ПРОГРАМИ

TimeShield – един продукт за залепване на компютъра с микрофон
ichat Rooms Plug-In – www-програма за разговори в реално време
BladeEnc 0.80 – MP3 енкодер
Dr. Hardware 3.0e – тества производителността на вашият компютър без възможност за прочитането им след това.
Eraser 3.0 – за изтриване на файлове
Advanced ZIP Password Recovery 2.31 – възстановява паролите на ZIP-файлове
Quick Heal 5.19 – антивирус
GameWiz32 1.1 – универсална cheat-програма за игри
Digital DJ Music System 1.6 – за работа с музика
Windows 98 System Update, Windows 98 Year 2000 Update – бъгфиксъ на Windows 95/98
Crowd Control 2.3 – помага при работа на няколко човека на Windows
WinVRS 99 3.10.10 – давате команди на компютъра с микрофон
CD-Quick Cache 3.21 – Оптимизира скоростта на вашият CD-ROM
Audio Compositor 3.3b – музикална програма
RAMBooster 1.5 – освобождава RAM
WinRescue 98 4.05 – запазва и възстановява при необходимост конфигурацията на Windows 98
Poster 6.1d – програма за графика
3D Rad 2.4 – за създаване на игри - направете си ваша игра! (и ни я пратете!:-)
NetMeeting 3.01 – за internet-разговори в реално време
WinDAC (32-bit) 1.48 – аудиограбер
Resource Grabber 2.0e – измъква картинки, икони и др. от *.exe и *.dll файлове
Windows Commander 4.0 – изключително добра програма, заместваща Explorer в Windows 95-98
3A DOS / Windows 3.10
Arsenal 1.1 – стратегия
Windows Commander (16-bit) 4.0 – изключително добра програма, заместваща Explorer в Windows 95-98
System Analyser 5.1r – показва конфигурацията за системата

UPDATES

X-Wing Alliance v.2.02
Machines v.1.15
Warzone 2100 v.1.05
Imperialism II v.1.03
TOCA 2 Touring Cars v.4.1
Railroad Tycoon II: The Second Century
The Settlers III v.1.38
Sid Meier's Alpha Centauri v.4.0
Fighting Steel v.1.02
Grand Prix Legends v.1.1.0.3
Myth II: Soulblighter v.1.3
MechWarrior 3 v.1.1

FREESPACE

3D-програми на Йордан Търсъзов
Албумът **"Three Bits Of Our Mind" - Drum** (www.tutinworld.com), автор: Димитър Угринов

Вижте!
Това са си старите цени за абонамент.

	без диск	с диск
3 бр. –	4.50 лв	11.70 лв
6 бр. –	9.00 лв	23.40 лв
12 бр. –	18.00 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

- С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на "Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на "Главната"

Варна: ул. "Райко Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на:

pc-mania@iname.com

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
за поръчки: тел.: 685 333, факс: 686 130
минимално количество 500 бр.

Може да си изрежете обложка за диска!

Leda

Джойстик - 4 бутона

Джойпад - 4 бутона

Джойстик - 8 бутона

Джойпад - 8 бутона

Волан с педали

Джойпад - 6 бутона

Force Feedback волан с педали

Дистрибутори за България:

MDA
София, тел: 444 570
бул. Владимир Заимов 56

PC Supp
София, тел: 963 10 86
ул. Латинка 40

mtel.net

088 1010

Internet Burger...

В който нищо не липсва!